Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-

PC Games Disc & Mag

1/94
DM 7,-
COMPUTEC

Das meistverkaufte PC-Spiele Magazin

Action und Adventure

Sam & Max
Mortal Kombat

Star Wars auf CD-ROM

Rebel Assault

Marktübersicht

22 Grafikkarten von 200 bis 1000 Mark

Mit großem CD-ROM Teil

Coupon aus dem Heft und senden Sie ihn an:

COMPUTEC Verlag
Reklamation PC Games 1/94
90 327 Nürnberg

Große Reportage: Interplay

Star Trek 2 • Stonekeep
Star Reach • Interviews

COVERDISK

ANDROID

Eine voll spielbare Version des besten PC-Flippers aller Zeiten!

386er • Tastatur • VGA

SILVERBALL
THE FUTURE OF PINBALL
FÜNF FANTASTISCHE TISCHE.

FANTSY	–	KLAUEN SIE DIE SCHÄTZE DES DRACHEN
BLOOD	–	OB SIE HIER LEBEND HERAUS KOMMEN?
NOVA	–	ERFORSCHEN SIE DIE TIEFEN DES WELTALLS
SNOOKER CHAMP	–	SPIELEN SIE EINE GEMÜTLICHE RUNDE SNOOKER
ODYSSEY	–	BEGLEITEN SIE ODYSSEUS AUF SEINER IRRFAHRT

SPIELSPASS 90%

89.95 DM

ERHÄLTLICH BEI TRANSTECH ODER KARSTADT

GIGANTEN PACK
SILVERBALL UND ULTRA SOUND
ZUSAMMEN

449.– DM

SILVERBALL UNTERSTÜTZT:
SOUNDBLASTER, SOUNDBLASTER PRO, ULTRA SOUND

BESTELLEN SIE DIREKT BEI UNS:

TRANSTECH

TRANS-TECH
TELEKOMMUNIKATIONSSYSTEME
VERTRIEBSGESELLSCHAFT MBH

GRISSETSTRASSE 11
74182 OBERSULM
TELEFON 0 71 30 / 66 64
TELEFAX 0 71 30 / 91 20
TELEX 728 262 TRANS D

AWARD Games
Advanced
GRAVIS
Computer Technology Ltd.

IDEALE HÄNDLERBETREUUNG
(LIEFERUNG FREI HAUS)

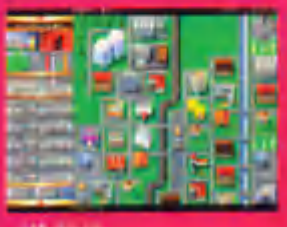
Es
ist der
9. November
1989...

AUFSCHWUNG OST

Für PC und AMIGA

9.11.1989: Die Mauer ist gefallen,
eine atemberaubende Entwicklung beginnt!
Du hast jetzt die Chance, den
Aufschwung Ost zu schaffen! Unglaublich
realistisch! In 25 Städten
der neuen Bundesländer mußt
Du regieren, sanieren, investieren!
Die tagesaktuelle Wirtschaftssimulation
der völlig neuen Art: Es gibt viel zu tun...

- *7 verschiedene, unterschiedlich schwierige Szenarien!*
- *Große, detaillierte Landkarte!*
- *Realitätsnahe Daten und Fakten!*
- *Detailreiche Grafik!*
- *Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!*
- *Einfache Bedienung mit Maus!*



SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON BOMICO

WHAT'S UP

Weihnachten '93. Der akute Softwaremangel auf dem Sektor CD-ROM scheint nun endlich ein Ende gefunden zu haben. Konnten bereits zu Beginn des Monats das interaktive Adventure Critical Path und der Arcade-Klassiker Mad Dog McCree für Furore sorgen, so bewies der amerikanische Softwaremagnat LucasArts kurz vor Redaktionsschluß einmal mehr, wer in diesem Geschäft für revolutionäre Innovationen zuständig ist. Rebel Assault stellt kompromißlos klar, daß das bisher eher stiefmütterlich behandelte Medium CD-ROM nicht nur als riesiger Massenspeicher gesehen werden darf, sondern für die nahe und ferne Zukunft des Computerspiels eine zwingende Notwendigkeit darstellt. Daß zum ersten Mal Grafik, Sound und Gameplay gleichermaßen berücksichtigt wurden, läßt jeden Spielefan neue Hoffnung schöpfen. Vielleicht ist es möglich, daß wir schon sehr bald in die Rolle eines x-beliebigen Kino-Helden schlüpfen und interaktiv in einer nur sehr grob vorgegebenen Handlung in Aktion treten können!

LucasArts hatte aber diesen Monat nicht nur Rebel Assault für die staunende Fachpresse parat. Die zweite Neuerscheinung, Sam'n'Max, wird zwar längst nicht so innovativ sein wie Rebel Assault, jedoch sollten die Lachmuskeln schon einmal im Hinblick auf den baldigen Veröffentlichungstermin getrimmt werden. Wir konnten im Rahmen eines Besuchs bei Softgold in Kaarst diesen Weihnachtshit unter die Lupe nehmen. Das Resultat dieser 20stündigen Reise in den Westen lesen Sie auf Seite 32: Das Spiel des Monats!

Gewalt am Bildschirm. Schenkt man einem großen Teil der deutschen Presse und des Fernsehens Gehör, so gewinnt man den Eindruck, daß unsere Jugend ihre Computer und Konsolen nur benutzt, um schnell aufgestaute Aggressionen auf übelste Art und Weise abzureagieren. Besonders das Erscheinen von Mortal Kombat hat die ohnehin schon hitzige Diskussion neu entfacht; viele sind dabei der Meinung, daß sich daraus längst ein "Moral Kombat" entwickelt hat. Man kann nun dazu stehen wie man möchte und wir wollen uns auch nicht zum Richter über Gut und Böse emporschwingen, jedoch darf man auf keinen Fall einen computerspielenden Jugendlichen gleich zum gewaltbereiten Randalierer abstempeln. Wir glauben, daß das Computerspiel an sich diesen schlechten Ruf, dieses negative Image nicht verdient hat, nur weil sich ein paar schwarze Schafe unter die Unterhaltungssoftware gemischt haben. Der positive Effekt, den Computerspiele zweifellos erzeugen können, ist sehr in den Hintergrund getreten.

Nach dem durchschlagenden Erfolg unserer letzten Reportage haben wir unseren Auslandskorrespondenten Markus Krichel in diesem Monat auf die kalifornische Softwareschmiede Interplay angesetzt. In seinem sehr interessanten Artikel ab Seite 14 lesen Sie alles Wissenswerte über Star Trek 2, Stonekeep und das neueste Werk Star Reach.

Bleibt mir nur noch, Ihnen viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe der PC Games zu wünschen. Im nächsten Jahr lesen wir uns wieder. In diesem Sinne: Frohe Weihnachten und einen guten Rutsch!

Oliver Menne
Leitender Redakteur

Epic Pinball

Nachdem die PC-Welt jahrelang auf eine Flippersimulation warten mußte, die den Amiga-Flippern Pinball Dreams und Pinball Fantasies das Wasser reichen konnte, ging es in den letzten Monaten Schlag auf Schlag. Pinball Dreams PC, 8 Ball Deluxe und Silverball waren die Wegbereiter für diese Coverdisk: Epic Pinball bricht alle Flipper-Rekorde.

CRASH

MAGIC

POTGOLD

ANDROID

Nach dem grandiosen Auftakt, den der amerikanische Hersteller Microleague mit Silverball hinlegte, gibt er jetzt noch eins drauf: Epic Pinball ist eine Flippersimulation mit acht verschiedenen Tables, grandiosem Sound und einer bisher unerreichten Spielbarkeit. Auf der PC Games-Coverdisk bekommen Sie die Gelegenheit, einen dieser acht Tische ausführlich probezuspielen. Android unterstützt alle PCs ab 386er, alle Sound-Blaster-kompatiblen Karten sowie VGA in 256 Farben. Das beste aber ist, daß die Coverdisk-Version keinerlei Spielbeschränkung unterliegt: Die Highscores werden automatisch auf der Festplatte gesichert und es gibt keine Begrenzung in der Spielzeit. Alles weitere über die Installation und die Bedienung der Epic Pinball-Demo erfahren Sie auf Seite 64. Falls Ihnen der einzelne Table schon zusagen sollte, erfahren Sie im Programm mehr über das Bestellen der Vollversion. Wer das Erscheinen der endgültigen Version aber noch abwarten kann, sollte sich noch bis zu unserem Review in einer der nächsten Ausgaben gedulden. Jetzt aber: Viel Spaß!

DEEPSEA

EXCALIBUR

JUNGLE

MEHR INFOS AUF SEITE 64

INHALT

RUBRIKEN

What's up ____ 4
Inhalt ____ 6
UPtoDATE ____ 8
Inserentenverzeichnis ____ 65
Secret Whisper - Tips & Tricks ____ 56
Komplettlösung Prince of Persia ____ 58
Komplettlösung Dracula Unleashed ____ 60
Post Script - Leserbriefe ____ 68
Demoservice ____ 62
Lesestoff ____ 66

Jetzt PC Games testen:
unter ☎ (09122) 6061
eine Ausgabe kostenlos.

Anleitung Coverdisk ____ 64
Garantie Coverdisk ____ 65
Charts ____ 65
Coming up! ____ 116
Impressum ____ 116

REPORTAGE

Zu Besuch bei Interplay ____ 14
Star Trek 2 ____ 16
Star Reach ____ 22
Stonekeep ____ 26
Interview mit Alan Pavlish ____ 30

SPIEL DES MONATS

● Sam & Max ____ 32

REVIEWS

Aufschwung Ost ____ 38
Alien Breed ____ 40

Nach der großen Origin-Reportage in der November-Ausgabe steckte unser rasender Reporter Markus Krichel (auf dem Foto links) diesmal seinen Schuh in die Tür des kalifornischen Herstellers Interplay. Neben interessanten Vorberichten über die bei Interplay anstehenden Neuveröffentlichungen Star Trek 2, Star Reach und Stonekeep interviewte Markus Krichel auch Alan Pavlish, den Designer des Erfolgspiels The Lost Vikings. Daß er dabei wieder an unsere Leser gedacht hat, versteht sich von selbst: Wir verlosen drei handsignierte Exemplare des Denkspiels. Mehr darüber ab Seite 14.

14

Oxyd Magnum ____ 42
● Goblins 3 ____ 44
Elite 2 - Frontier ____ 48
Space Job ____ 52
Goal! ____ 72
Railroad Express ____ 74
● Mortal Kombat ____ 76
Sim Farm ____ 80
Bloodnet ____ 82
Ökalopoly ____ 84
Discoveries of the Deep ____ 84
Strike Squad ____ 84
Surf Ninjas ____ 85
McDonaldland ____ 85
Homey D. Clown ____ 85

CD-ROM

CD-ROM-News ____ 94
● Rebel Assault ____ 96
Mad Dog McCree ____ 100
Critical Path ____ 102
Return to Zork ____ 104
Tornado ____ 104
Revell Backroad Racers ____ 106
Alone in the Dark ____ 107

PD & SHAREWARE

PC-Testprogramme ____ 88
Dschump ____ 89
Halloween Harry ____ 90
Night Raid ____ 92
Sango Fighter ____ 90

SPECIAL

Messebericht: Computer '93 ____ 108

HARDWARE

Marktübersicht Grafikkarten ____ 110

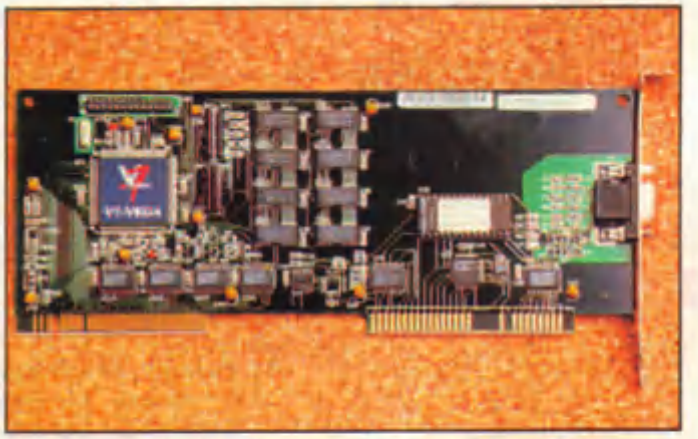
GEWINNSPIELE

Bertelsmann Gewinnspiel ____ 54
Interplay: Lost Vikings 3 x handsigniert ____ 30

NEUE HOTLINE-NUMMER AB SOFORT: (09 11) 6 42 77 62

76 **Endlich einmal ein brauchbares Beat 'em Up für den PC! Ab Seite 76 haben wir Mortal Kombat unter die Lupe genommen. Alles deutet darauf hin, daß der Amiga als Vorzeige-Rechner für Actionspiele bald vom Thron gestoßen wird...**

96 **Der CD-ROM-Teil platzt fast aus seinen Nähten. Ein wirklicher Schlager unter den guten CD-ROM-Spielen ist Rebel Assault. Fliegen Sie auf Luke Skywalkers Spuren durch Canyons und Asteroiden oder nehmen Sie an heißen Lasergefechten teil. Rebel Assault macht es möglich.**



110 **Was wir in der letzten Ausgabe mit den Soundkarten begonnen haben, setzen wir diesmal fort: Eine Marktübersicht auf dem neuesten Stand soll Ihnen Durchblick im vielfältigen Dschungel der unzähligen Grafikkarten geben. Welche für Sie die richtige sein könnte, erfahren Sie ab Seite 110.**

UPDATE

von Thomas Borovskis, Oliver Menne und Thorsten Szameitat

Archon Ultra

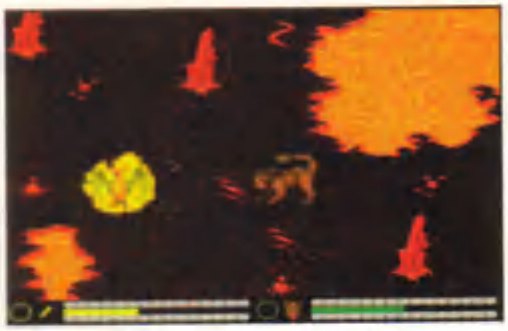
Schachmatt

Alte Hasen des Softwarebusiness erinnern sich immer wieder gerne an die längst vergangenen Tage, in denen man Stunden über Stunden vor

Archon Ultra ist keine direkte Konkurrenz für Battle Chess 4000.

Spielen wie beispielsweise Seven Cities Of Gold oder Pirates verbrachte. Nachdem diese beiden Klassiker schon erfolgreich für den PC umgesetzt wurden, ist jetzt das betagte Archon an der Reihe. Der Urgroßvater aller Actionspiele wurde dabei sowohl grafisch als auch soundtechnisch

System: 386er, VGA
Preis: ca. DM 120,-
Erhältlich: Anfang '94



stark aufgepeppt. Wie sich das gute Stück schließlich spielen läßt, erfahren Sie, sobald die erste spielbare Demo vorliegt.

Comanche Mission Disk 2

Kriegsbeil 2

NovaLogic möchte allen Fans des immer noch erfolgreichen Comanche zum Weihnachtsfest eine ganz besondere Freude bereiten: Die zweite Missiondisk soll noch vor Jahresende über die Ladentheken wandern. Interessierte Piloten können dann in zahlreichen neuen Szenarien für die gerechte Sache einstehen. Die ersten Bilder sind jedenfalls schon so gut, daß sie Geschmack auf mehr machen. Besonders die Mission in der schneebedeckten Umgebung paßt zur Jahreszeit.

Die zweite Missionsdiskette hat wieder allerhand beeindruckende Grafiken zu bieten.

System: 386er, VGA
Preis: ca. DM 100,-
Erhältlich: Ende '93

Dreamweb

Traumnetz

Die beiden Programmierer holen sich im Bahnhof neue Motivation (oben); Dreamweb spart nicht mit Gewalt (unten).

Die Zukunft. Die Menschheit führt Kriege mit geradezu apokalyptischen Waffensystemen, die sozialen Verhältnisse liegen weit unterhalb jeder Schmerzgrenze und seltsame Mutationen bevölkern als Resultat vieler Genexperimente die Erde. Das kommt wohl jedem Computerspieler und Cineasten bekannt vor. Dreamweb von Empire Software spielt in einer solchen Umgebung, hat aber wesentlich mehr zu bieten als viele seiner Kollegen. Eine übergeordnete Kraft namens "Dreamweb" kontrolliert die gesamte Menschheit. In den einzelnen Individuen tobt jeden Tag, jede Sekunde ein Kampf zwischen Gut und Böse in einer Art virtuellen Welt innerhalb des Unterbewußtseins. Allerdings ist die böse Seite im Laufe der Zeit so stark geworden, daß die Wächter des "Netzes" einen Helden auserwählt haben, der das Gleichgewicht wieder herstellen kann. Das hört sich alles sehr kompliziert und unverständlich an, es gilt jedoch lediglich, die Personen mit den "bösen Gedanken" ausfindig zu machen und zu eliminieren. Grafik und Sound machen schon in dieser Phase der Entwicklung einen hervorragenden Eindruck. Warten wir's ab!

System: 286er, VGA
Preis: ca. DM 120,-
Erhältlich: Frühjahr'94

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Disketten

Preishits (solange Vorrat reicht!)

CD-ROM

CD-ROM Laufwerke

Soundkarten

Festplatten intern

Joysticks

Disketten

Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 13

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28
12053 Berlin (Neukölln)

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Campaign 2

Geschichte live!

Bei Simulationen, die den zweiten Weltkrieg als Schauplatz haben, fällt vielen sofort Campaign ein. Jetzt kommt endlich der Nachfolger auf die Ladentheken. Campaign 2 beinhaltet 100 neue 3D-Animationen. Dabei wurden alle modernen Waffensysteme integriert, wie beispielsweise lasergesteuerte Gewehre, Nachtsichgeräte und Sucherraketen. Hatte der erste Teil mehrere historische Karten aus dem zweiten Weltkrieg zur Grundlage, so können bei Campaign 2 zahlreiche Gefechte der letzten 50 Jahre ausgetragen werden. Natürlich steht auch diesmal wieder der strategische Gesichtspunkt voll im Vordergrund. Actionfans werden also kaum auf ihre Kosten kommen. Strategiefans können sich jetzt schon auf Campaign 2 freuen.

System: 286er, VGA
Preis: ca. DM 120,-
Erhältlich: Dezember '93

Backstage

Hinter der Kulisse

Auf der Hatz nach dem begehrten Backstage-Ticket.

Nach dem Energie Manager, Victor Loomes und Vision folgt nun ein weiteres Promotion-Spiel mit dem Namen "Backstage". Es erscheint als Freeware und ist deshalb bei jedem Computerclub, PD-Händler und in zahlreichen Mailboxen kostenlos erhältlich. Die Story: In der Stadt des Helden findet demnächst ein Konzert mit einem internationalen Super-Star statt. Zu diesem Ereignis verlost der lokale Radiosender etwas ganz Besonderes: Eine Eintrittskarte mit Backstageausweis. Jetzt müssen alle Informationen zusammengetragen werden, die benötigt werden, um als Gewinner der Verlosungsaktion zu diesem Konzert gehen zu dürfen. Sponsor dieses lohnenswerten Spiels ist übrigens der Liveclub, mit dem wir in dieser Ausgabe auch ein Gewinnspiel veranstalten. Mehr dazu lesen Sie auf Seite 54.

System: 286er, VGA
Preis: Freeware
Erhältlich: Ende '93

Magic Boy

Zauberlehrling

Der Held auf der Suche nach den entlaufenen Tieren.

Jump & Run-Spiele scheinen nun auch langsam den PC zu erobern. Nach den hervorragenden Konvertierungen von Zool und Robocod drängt nun einer dritter auf das Siegertreppchen. Sein Name? Magic Boy! Der kleine Hewlett ist Klassenbester der örtlichen Zauberschule. Ohne Absicht läßt er eines Abends die Tiere im Keller seines Meisters frei, so daß nun sehr schnell gehandelt werden muß, damit sein Lehrer ihm nicht auf die Füße tritt. Vier unterschiedliche Gegenden mit insgesamt 64 Levels müssen erkundet werden und 32 Bonuslevel stehen auch noch bereit. Das hört sich alles schon sehr vielversprechend an. Extrawaffen, ein Levelcode-System und tolle Comic-Atmosphäre sind natürlich inklusive.

System: 286er, VGA
Preis: ca. DM 100,-
Erhältlich: Dezember '93

Winterkollektion

Unter dem Baum

Auch MicroProse bietet zum Weihnachtsfest ein Spezialpaket an. Unter dem Titel "Winterkollektion" sind jeweils im Doppelpack folgende Kult-Klassiker erhältlich: Flying Fortress und Dog Fight, Harrier Jump Jet und Falcon 3.0, Special Forces und ATAC. Für schlappe DM 139, 95 kann ein Paket im Handel erstanden werden. Ob für den persönlichen Gebrauch oder als Geschenk für einen guten Freund, die gebotene Leistung stimmt allemal. Allerdings wird sich so ein Paket nur für jemanden lohnen, der wirklich keines der beiden Spiele besitzt.

System: 286er, VGA
Preis: ca. DM 139,95
Erhältlich: Dezember '93

Telegramm

+++ Dynamics: Nach den Verzögerungen bei der Fertigstellung des Aces of the Pacific-Nachfolgers Aces over Europe ist es jetzt soweit: Die Flugsimulation aus dem Zweiten Weltkrieg steht endlich in den Verkaufsregalen.+++LucasArts: Eine gute und eine schlechte Nachricht. Bei LucasArts Software ist man sich sicher, daß es wohl keinen fünften Teil der Indiana Jones-Computerspielreihe geben wird. Dafür ist aber die Fortsetzung der Kinoserie mit Harrison Ford fest geplant.+++ Century Media: Der langerwartete M.U.L.E-Nachfolger Subtrade wird wahrscheinlich erst im Frühjahr 1994 erscheinen.+++ Sierra: Larry 6 ist draußen! Leider erst in den USA. Natürlich werden wir uns bemühen, das Spiel so schnell wie möglich nach Deutschland zu bekommen. Mit ziemlicher Sicherheit lesen Sie das Review in der nächsten Ausgabe.+++ Origin: Ultima VIII wird laut Hersteller im Januar in den Verkaufsregalen stehen. Am 10. Dezember erscheint hingegen schon das 3D-Actionspiel Doom von ID-Software.+++

The Lords Of Power

Eure Lordschaft

Diese Compilation kommt gerade recht zur Weihnachtszeit. Mit Railroad Tycoon, The Perfect General, Red Baron und Silent Service 2 ist für jeden Geschmack etwas dabei. Wer also immer noch auf der Suche nach einem passenden Weihnachtsgeschenk für einen computerisierten Bekannten oder Verwandten ist, der sollte diese Spielesammlung schon einmal in die engere Auswahl aufnehmen. Zählt man den Wert der einzelnen Spiele zusammen, so kommt man auf einen astronomischen Betrag. Vier Spiele für DM 120. Mehr bekommt man in der Regel nicht.

System: 286er, VGA
Preis: ca. DM 120,-
Erhältlich: November '93

The Hidden Below

Versteckspiel

Wer bei diesem Titel ein mysteriöses Abenteuer erwartet, liegt völlig falsch. The Hidden Below ist nicht mehr und nicht weniger als ein gut gemachtes Action-Spiel im Stile von Shadowcaster, Ultima Underworld und Terminator Rampage. Als Besonderheit läßt sich nur verzeichnen, daß The Hidden Below aus Deutschland, das heißt von einheimischen Programmierern stammt. Ansonsten wird das übliche mittlerweile so beliebte Spielprinzip vom einsamen Kämpfer geboten, der sich an die Zähne bewaffnet durch einen mit Aliens übersäten Dungeon kämpfen muß. Warten wir ab, was da auf uns zukommt.

System: 386er, VGA
Preis: ca. DM 100,-
Erhältlich: Anfang '94

MICRO MAGIC
Heiße Spiele – Starke Preise
*** TEL . 02371 - 36330 ***
Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

Aces over Europe D
PC 74,- DV

Anstoss
* 66,- DV/ 66,- DV

TFX
PC * 84,- DH

Soundblaster 2.0
PC DH 135,-

HAMMERPREISE !

Leisure S.Larry 6
PC * 74,- DV

Rebel Assault
* 90,- EV

CD-ROM

Versandkosten: 8,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert versandkostenfrei.
Lieferung gegen NN + 4,00 DM zzgl. Zahlkartengebühr oder Vorkasse
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM Versandkosten. Es gelten unsere AGB.
Änderung und Irrtum vorbehalten. *= bei Drucklegung noch nicht verfügbar.
MICRO MAGIC - Stareweg 2 - 58638 Iserlohn
Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503

Alone in the Dark 2

Das Grauen zurück!

Vielen Abenteuer-Helden wird ein Schauer über den Rücken laufen: Glaubten Sie doch, man hätte mit Edward Carnby dem Voodoo-Kult endgültig den Garaus beschert. Aber wie so oft, kommt alles anders als man denkt...

Einer der Überraschungs-Knüller im vergangenen Winter war ohne Zweifel das 'Virtual Dreams' Adventure Alone in the Dark. Mit einem revolutionären Spielsystem bescherte uns Infogrames damals Alpträume, die für zahlreiche schlaflose Nächte sorgten. Genau ein Jahr später wirft die Nachfolgerversion des Cthulu-Spektakels ihre Schatten voraus.

Oftmals erreichen die Anschlußtitel nicht das hohe Spielniveau ihres Vorgängers. Doch das erste spielbare Demo des Grusel-Adventures ließ bereits jetzt wieder das Blut in den Adern gefrieren.

Denn, anders als andere Hersteller, haben sich die französischen Programmierkünstler nicht auf ihrem Erfolg ausgeruht, sondern hartnäckig an den Verbesserungen für Alone in the Dark 2 gearbeitet. Das Ergebnis ist ein stark verbesserter Sound, der neben den verblüffenden Effekten jetzt auch Sprachausgabe beinhaltet.

Weiterbildung für Zombies

Hauptneuerung ist aber der hohe Schwierigkeitsgrad des dunklen Szenarios. Während man die Monster in Version Eins relativ leicht austricksen konnte, haben die Bösewichtes des zweiten Teils reichlich dazugelernt. Wenn man einem von Ihnen mal über den Weg gelaufen ist, dann folgen sie unserem Spielheld auf Schritt und Tritt. Das kann sehr prekäre Situationen hervorrufen, da gegen mehrere Angreifer selbst Star-Detektiv Edward Carnby

Verzweifelte Flucht durch das Heckenlabyrinth. Die Zombies sitzen dem Helden im Nacken.

kehrt

kaum eine Chance hat. Darüber hinaus besitzt die dunkle Seite nun auch Feuerwaffen.
Vielleicht ein Grund, warum Emily Hartwood diesmal nicht mehr mit von der Partie ist.
Die Story hat mit der Ur-Version nicht mehr viel gemeinsam. Aber, wie man bei dem Extra von Alone in the Dark schon vermuten konnte, haben Sie es auch hier wieder reichlich mit Voodoo-Wesen zu tun. Die fertige Version ist für Ende des Jahres angekündigt.
Freuen Sie sich also schon jetzt auf ein ausführliches Review, das Ihnen alle Daten und Fakten der Endversion liefern wird.

Angriff ist immer noch die beste Verteidigung.

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax 09674-1294

Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr! Okay Soft hotline news 09674-8405

ELITE II
DA 66.90

Spiele auf CD Rom:

Creative Labs:

Lösungshefte ab 9.90
kostenlose Komplett-Liste anfordern!!

Soundblaster Deluxe	149.-	Sound Galaxy NX	265.-
Soundblaster Pro	239.-	Sound Galaxy NX Pro 16	439.-
Soundblaster 16 ASP	429.-	PRO AUDIO SPECTRUM	375.-
Soundblaster 16 Basic	285.-	GRAVIS Ultrasound	359.-
Waveblaster	389.-	LOGI Soundman 16	279.-
CD ROM Bundle I	545.-	LOGI Audioman	239.-
-SB Pro Deluxe & Mitsumi CD Rom Drive-			
CD ROM Bundle II	625.-	**JOYSTICK's**	
-SB PRO & Sony CDU 31a		GRAVIS schwarz oder transp.	69.-
CD 16 Performance Pack	925.-	GRAVIS PRO	79.-
CD 16 Premium Pack	1130.-	GRAVIS Gamepad	53.-
CD Rom intern S CD 521	255.-	Flight Stick	119.-
CD Rom Doublespeed CD 562	495.-	Flight Stick PRO	145.-
CD ROM Mitsumi Single Session	369.-	Virtual Pilot	155.-
CD ROM Mitsumi Double Speed	419.-	*COREL DRAW 3.0*	*265.-*

Nachnahme DM 7.90 Stammkunden / Vorauskasse DM 4.90
Ausland Erstlieferung nur gegen Vorauskasse DM 12.50

Inh. Herbert Winnacker

Ich hätte mir wohl kaum einen schlimmeren Tag für meinen Besuch bei Interplay aussuchen können. In der Einflugschneise des John Wayne Flughafens im 40 Kilometer von Los Angeles entfernten Irvine, Kalifornien, konnte ich aus dem Flugzeug heraus die riesige, rotbraune Rauchwolke über der Stadt sehen. Wegen der schweren Brände in Malibu Beach mußte sogar der Flughafen von L.A. vorübergehend geschlossen werden. Die Menschen in Kalifornien sind Katastrophen schon fast gewöhnt. Erdbeben und Waldbrände sind einfach ein Teil der unbeschreiblichen L.A.-Experience.

Reportage: Interplay

Heißes Pflaster Kalifornien

So ging auch in Kalifornien alles seinen gewohnten Weg. Mit einer Ausnahme: Ursprünglich hätte ich bei Interplay die Schauspielerin Michelle Nichols, besser bekannt als Uhura, treffen sollen, die an diesem Tag zur Synchronisation der CD-ROM-Version von Star Trek 2: Judgement Rites eingeplant war. Leider wurde auch ihr Haus von den Flammen erfaßt und sie mußte evakuiert werden.

Die Firmengeschichte von Interplay entspricht dem Werdegang einer einzelnen Person: Brian Fargo. Der Firmengründer und Präsident des Unternehmens ist ein alter Hase im Softwaregeschäft und eine, selbst unter seinen schärfsten Kankurrenten, anerkannte Persönlichkeit. Aus bescheidenen Anfängen heraus baute er sein Unternehmen mit Spielen erster Güte zu einem der größten Computerspielhersteller der Welt auf.

Den Werdegang der Interplay Produkte können PC-Gamers nun auch auf dem CD-ROM-Produkt "Interplay's 10th Anniversary Anthology" nachvollziehen. Zehn der bekanntesten Spiele, eines aus jedem Jahr seit Bestehen des Unternehmens, wurden gerade als Kollektion veröffentlicht. Von Mindshadow über The Bard's Tale, von Wasteland über Battle Chess bis hin zu Star Trek: 25th Anniversary findet man auf dieser CD alles, was in der Vergangenheit für Furore sorgte. Interplays Mitarbeiter sind ebenfalls eine Klasse für sich. In der für Spielefirmen gewohnt lockeren Umgebung tummeln sich namhafte Designer wie Peter Oliphant (Lexicross), Rusty Buchert (Star Trek) oder Allen Pavlish (Lost Vikings) mit neuen Talenten wie Bill Heinemann und Scott Campbell. Übrigens, falls diese Burschen auf den Photos etwas quengelig wirken, liegt das daran, daß sie es hassen, fotografiert zu werden. Leider bin ich noch nicht ganz dahintergekommen, wer den Gummipfeil auf mich abgefeuert hat... aber das ist eine andere Geschichte.

Mit insgesamt 110 Mitarbeitern liegt man zwar hinter den "ganz Großen" wie Electronic Arts, Sierra oder Origin klar zurück; dafür können die Angestellten aber stolz darauf sein, Mitglied in dieser immer noch überschaubaren, sehr individuellen Firma zu sein. Außerdem macht es die Belegung des firmeneigenen Squash Courts wesentlich einfacher.

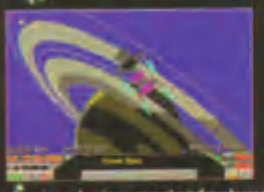
Die Zeiten ändern sich

Wie so viele andere Firmen in dieser Branche befindet sich auch Interplay zur Zeit im Umbruch. Der zunehmende Einfluß Hollywoods auf die Softwareindustrie zeigt sich auch hier überall. Gerade hat man ein brandneues Studio zur Digitalisierung von Filmszenen in Betrieb genommen und Besuche von solchen Stars wie Leonard Nimoy oder Omar Sharif sind keine Seltenheit mehr. In den neuen CD-Produkten Stonekeep, Star Trek, SimCity, Lord of the Rings sowie Omar Sharifs Bridge kommt dies bereits positiv zum Ausdruck. Auch konzentriert man sich in der letzten Zeit stärker als bisher auf den Konsolenmarkt.

Mein besonderer Dank geht an alle Mitarbeiter von Interplay, insbesondere an Kevin Horn, den unermüdlichen PR-Manager und an Peter Oliphant, der seinen Stolz auf Stonekeep durch mitreißende Demonstrationen zum Ausdruck brachte. Auf den folgenden Seiten können Sie alles weitere lesen.

Markus Krichel und der eigentlich kamerascheue Brian Fargo.

PC Leinwandaufnahme



Amiga Leinwandaufnahme

PC Leinwandaufnahme

Amiga Leinwandaufnahme

DAVID BRABEN PRÄSENTIERT

FRONTIER

ELITE II

1985 - ELITE

"Elite. Ein Spiel? Nein, ein Lebensstil!"
Personal Computer World Magazine

1993 - FRONTIER - ELITE II

**"Das ultimative Weltraumabenteuer.
In diesem Jahrzehnt stellt Frontier bei Computerspielen
den größten Schritt nach vorne dar."**
CU Amiga – 97%

Nur die Besten reifen mit der Zeit

KONAMI

Vertrieb: KUSHWARE Marketinggesellschaft mbH · 41564 Kaarst · Bruchweg 129-133
Tel. 02131/6071-0 · Fax 02131/607111 · Schweiz: Thali AG · Österreich: Dariva

GAMETEK

Erhältlich für PC, Amiga, Atari ST

Star Trek 2 - Judgement Rites

Urteilsverkündung

Nach dem großen Erfolg von Star Trek: The 25th Anniversary war die Veröffentlichung eines zweiten Teils nur eine Frage der Zeit. Mit Star Trek 2: The Judgement Rites steht nun das Nachfolgeprodukt kurz vor der Premiere.

Kirk: "Kadett Miller, kundschaften Sie die Umgebung aus.

Miller: "Nie im Leben!"

Kirk: "Ich hör wohl nicht richtig."

Miller: "Also, passen Sie mal auf, Captain. Erstens kennt mich von den Zuschauern keine Sau. Zweitens habe ich eine rote Uniform an. Und drittens der Name: Miller??! Da weiß doch jeder, daß ich hier nur Kanonenfutter bin. Sobald ich mich umdrehe, bringt mich irgendein außerirdischer Freak um die Eck....ARRGHHHH!!!

Kirk: "Miller, MILLLER...!!!! Pille, wir haben einen medizinischen Notfall hier!

McCoy: "Oh, mein Gott, Jim. Miller ist tot!"

Natürlich hätte es in der Fernsehserie kein "Rothemd" jemals gewagt, sich den Anweisungen des Captains zu widersetzen. Der Handlungsablauf war vorhersehbar, die Dialoge fast schematisch und am Ende brachten Kirks Ideenreichtum, Spocks Logik und Pilles Loyalität alles wieder ins Lot. Die Fans liebten ihre Helden und wollten es auch gar nicht anders. Dasselbe gilt für die Computerspielserie: Star Trek: 25th Anniversary war und ist immer noch ein Riesenhit für Interplay und mit dem Nachfolgeprodukt, Star Trek 2: The Judgement Rites, glaubt man, an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen zu können. Ein altes amerikanisches Sprichwort sagt: "Wenn nichts kaputt ist, reparier auch nichts." Dieses Motto wurde auch im zweiten Teil der Star Trek-Serie befolgt, d. h. man hat im Vergleich zum ersten Teil keine wesentlichen Veränderungen vorgenommen. Alles was sich bewährt hat, wie z. B. das "Golden Boy Interface", findet sich auch in The Judgement Rites wieder. Lediglich bei der Animation der Weltraumszenen wurden grafische Verbesserungen vorgenommen und die Raumschiffe wurden durch Anwendung des 3D-Rendering Verfahrens grafisch verbessert. Zum Vergleich: Die Raumschiffe im ersten Teil kamen mit 37 Animationszellen oder Frames aus. Dies hatte den Nachteil, daß Richtungswechsel nur schwer auszumachen waren. In Judgement Rites wurde dieses Problem behoben, da man hier über 100 Frames pro Raumschiff verwendete. Eine weitere Verbesserung: Sie können Ihre Missionen nun mit der kompletten Truppe bestreiten und nicht nur wie bisher mit Kirk, Spock und McCoy.

Achtmal neuer Spielgenuß

Die insgesamt acht Episoden sind im Vergleich zum ersten Teil etwas komplexer gestaltet. Während man in The 25th Anniversary mit durchschnittlich sechs oder sieben Szenen pro Episode auskam, liegt in Judgement Rites keine unter zehn. Die größeren Episoden haben sogar bis zu 15 verschiedene Screens. Auch die Anzahl der Animations-Sequenzen wurde erhöht.

Die Brücke der Enterprise sollte bekannt sein (links), die Enterprise-Crew auf Tour (unten).

Reine Abenteuerspieler, die Ballersequenzen aus tiefster Seele hassen, haben nun die Möglichkeit, zwischen drei verschiedenen Spielstufen zu wählen. In der Stufe Federation Cadet werden alle Schlachten automatisch vom Rechner übernommen und für den Spieler gewonnen. Wenn Ihnen die Schlachtenszenen Spaß machen, aber zu schwer sind, empfiehlt sich die Zwischenstufe Cadet Graduate, bei der die gegnerischen Raumschiffe nur die Hälfte ihrer Geschütze auffahren. Commissioned Officer ist der höchste Schwierigkeitsgrad. Diese drei Spielstufen beziehen sich nur auf die Schlachtenszenen, der Rest des Spiels ist absolut gleich, d. h. es gibt keine besonderen Belohnungen oder mehr Punkte für Erfolg auf der höchsten Stufe. Ebenfalls neu ist das Weapons Lock, bei dem sich das Zielkreuz rot einfärbt und den feindlichen Schiffen folgt.

Zieh dem Kind die Hosen stramm

In den neuen Episoden gibt es ein Wiedersehen mit aus der Fernsehserie bekannten intergalaktischen Bösewichten, allen voran Trelane, der omnipotente Wechselbalg, der sich die En-

Für die CD-ROM-Version von Star Trek zeichnen diese Herren verantwortlich.

Audio Director Charles Deenen vor seinem Arbeitsplatz.

terprise Crew wieder mal als Spielkameraden ausgesucht hat. Hartgesottene Trekkers werden sich noch an die TV-Episode mit dem Titel "Napoleonic Wars" erinnern können. In dieser Folge kreierte Trelane eine Szene aus der napoleonischen Epoche, in der sich Kirk und Co. gegen den Pseudo-Korsen behaupten mußten. Dieses Mal meldet sich Trelane als der rote Baron zurück, komplett mit Dreidecker und entsprechendem pickelhaubigen 1. Weltkriegs-Szenario. Die Aufgabe des Enterprise-Teams besteht darin, entweder Kontakt mit Trelanes Babysitter aufzunehmen oder ihn zu der Einsicht zu bringen, daß Krieg kein spaßiges Spielchen ist.

Totgesagte leben länger

In der nächsten Episode treffen wir wieder auf Dr. Bredell und die Vardaine aus dem ersten Teil. Die Enterprise entdeckt ein anderes Raumschiff der Föderation, das gerade von einem Trip, der es acht Tage in die Zukunft führte, zurückkehrt. Bevor es in einem Flammenmeer explodiert, erfahren wir, daß die Föderation in acht Tagen vernichtet werden wird und die Lösung zu diesem Problem auf einer nahegelegenen Space Station liegt. Gelingt es nicht, des Rätsels Lösung innerhalb der acht Tage zu finden, wird die Erde zerstört. Beim Design dieser Episode ergab sich ein brisanter Konflikt zwischen Paramount und Interplay. Paramount wollte unter keinen Umständen eine grafische Repräsentation der Zerstörung der Erde im Spiel sehen. Daher mußten die Designer eine Alternative finden, aus der hervorgeht, daß die Erde in der Tat zerstört wurde, ohne jedoch den eigentlichen Vorgang zu zeigen.

Vor der fabelhaften Explosion gehen Kirk und Co. in Deckung (unten).

Traum Welt

Telefon : 0355 - 792777

Lausitzer Strasse 8, 03046 Cottbus

Billiger kann Software nicht sein

Preise mit bis zu

38,00%

unter dem empf. Verkaufspreis der Hersteller !

Programm	PC	Programm	PC	Programm	PC
1869 DV	DV 74,95	Lemmings 2	DA 79,95	CD - ROM	
A. Train	DV 89,95	Links 386 Pro	DA 89,95		
A. Train Construction	DV 35,95	Locomotion	DV 69,95	Burntime	DA 89,95
Aces of the Pacific	DA 89,95	Luther Matthäus	DV 69,95	Day of Tentacle	DA 89,95
Aces over Europe	DV 79,95	Lotus 3	DA 69,95	Die Fehme	DV 89,95
Air Commander	DA 69,95	**Mad News**	DV 79,95	Freddy Pharkas	DA 89,95
Airbus A320 for Edit	DA 69,95	Mad TV	DV 79,95	**Super Strike Comm.**	DA 89,95
Airbus A320 USA Edit	DA 89,95	Mario wird vermißt	DV 79,95	Ultima Underw 1 + 2	DA 89,95
Alone in the Dark	DV 89,95	Mr. Donalds Land	DA 59,95		
Amerzone	FV 79,95	**Might & Magic 5**	DA 89,95	**weitere CD ROM-Titel auf Anfrage**	
Aztotex	DV 89,95	Monkey Island 1	DV 79,95		
Archer Maclean's Pool	DA 59,95	Monkey Island 2	DV 79,95		
ATAC	DA 89,95	**NHL Hockey**	DA 79,95		
BAT 2	DV 89,95	Nigel Mansell's World	DA 59,95	Neu im Angebot :	
Battle Tower	DA 79,95	Oh No! More Lemming	DA 69,95	Lernsoftware	
Battletoads	DA 49,95	One Step beyond	DA 59,95		
Betrayal at Krondor	DV 79,95	**Pacific Strike**	DA 89,95	**Deutsch/Englisch**	
Bug Rogers 1	DA 49,95	Panthopter Hot Stu	DV 79,95	**Grundwortschatz 1**	69,95
Bug Rogers 2	DA 79,95	Panth. H. Num. De	DV 59,95	**Grundwortschatz 2**	69,95
Bundesliga Man. Prof.	DV 69,95	Pinball Dreams	DA 89,95	**Grundwortschatz 3**	69,95
Burning Steel	DV 79,95	**Pirates Gold**	DV 89,95	**Aufbauwortschatz 4**	69,95
Burntime	DV 79,95	Prince of Persia 1	DA 49,95	**Aufbauwortschatz 5**	69,95
B. Addict's Race - Sp	DA 79,95	**Prince of Persia 2**	DA 89,95	**Aufbauwortschatz 6**	69,95
Campaign Data	DV 39,95	**Privateer**	DA 89,95	**Alle 6 Bände**	394,95
Car and Driver	DA 69,95	**Privateer Speech P**	DA 39,95	**Grammatik 1**	69,95
Civilization	DV 89,95	Railroad Tycoon	DA 79,95	**Grammatik 2**	69,95
Comanche - Operation	DV 89,95	Railroad Tycoon Delux	DV 79,95	**Grammatik 3**	69,95
Comanche Mission Dis	DV 49,95	Return of the Phanto	DV 89,95	**Grammatik 4**	69,95
Dark Queen of Krynn	DV 79,95	Rome AD 92	DA 89,95		
Diamond 7 G	DV 69,95	Seal Team	DA 79,95		
Das schwarze Auge	DV 79,95	Secret Weapon of the	FV 79,95	**Sprachenlernsoftware sind auch Sofortbar in :**	
Day of Tentacle	DV 79,95	**Sensible Soccer**	DV 89,95	**Deutsch/Spanisch**	
Day of the Tentacle 1	DV 69,95	Sherlock Holmes	DV 79,95	**Deutsch/Französisch**	
Die Fehmler	DV 79,95	Sim Ant	DA 79,95	**Deutsch/Italienisch**	
Die Schlacht u.d. Bism	DV 79,95	Sim Earth	DA 89,95		
Dune 2 Battle for Arra	DV 59,95	Sim Life	DV 89,95		
Dune Master	DA 69,95	Skat 92	DV 59,95	**Chemie 1**	69,95
Elvira 2	DV 79,95	Space Quest 4	DV 69,95	**Chemie 2**	69,95
Elvira 2	DV 69,95	Space Quest 5	DV 69,95	**Chemie 3**	69,95
Eye of Beholder 2	DV 79,95	**Spelljammer**	DV 79,95	**Chemie 4**	69,95
Eye of Beholder 3	DV 75,95	Star Trek	DV 79,95	**Chemie 5**	69,95
Falcon 3.0	DA 89,95	Starsiege Hintermans	DV 69,95	**Chemie 6**	69,95
Fire and Ice	DV 49,95	**Street Fighter 2**	DA 89,95	**Chemie 1-6**	294,95
Football Manager 3	DV 79,95	Strike Commander	DA 62,95	**Physik 1**	69,95
Freddy Pharkas	DV 89,95	Strike Commander Sp	DA 29,95	**Physik 2**	89,95
Freddy Pharkas	DV 89,95	**Str. Com. Tac.Op.**	DA 49,95	**Die Welt des PC**	159,95
G. Nations Challeng	DA 59,95	**Stunt Island**	DV 89,95		
G. Winner Challenge	DA 59,95	**Syndicate**	DA 79,95		
Global Conquest	DA 89,95	The Legacy	DV 89,95		
Goal !	DV 59,95	The Perfect General	DV 79,95		
Goblins 2	DV 89,95	Tornado	DA 79,95		
Grand Prix Unlimited	DV 59,95	**Transarctica**	DV 89,95		
Gunship 2000	DA 89,95	Twilight 2000	DV 89,95		
Gunship 2000 Zus	DA 59,95	Ultima 7 - Die schwarz	DV 79,95		
Handball 3	DV 59,95	Ultima Underworld 1	DA 79,95		
Hattrick!	DV 79,95	Ultima Underworld 2	DA 79,95		
Heart of China	DV 79,95	**Unlimited Adventu**	DV 79,95		
History line 1914-18	DV 89,95	**Wallstreet Manage**	DV 79,95		
Hook	DV 69,95	Wing Commander 1	DA 39,95		
Hudson Hawk DV	DV 69,95	Wing Commander 2	DV 79,95		
Indiana Jones 3 Adve	DV 69,95	**Wing C. Academy**	DA 62,95		
Indiana Jones 4 Adve	DV 69,95	X-Wing DA	DV 79,95		
Ishar 2	DV 59,95	X-Wing Mission Disk	DA 29,95		
Jetstrike Attack Edition	DV 69,95	**X-Wing Upgrade Ki**	DV 55,95		
Jonathan	DV 79,95	**Yo!Joe!**	DA 89,95		
Jurassic Park	DA 65,95	**Zool**	DA 49,95		
Jurassic Park	DV 89,95				
KGB	DV 69,95				
Kings Quest 6	DV 79,95				
Lands of Lore	DV 79,95				
Last Ninja	DA 89,95				
Legend of Kyrandia	DV 89,95				
Leisure Suit Larry 5	DV 69,95				

Neuheiten kommen täglich.

Anruf genügt

Jetzt NEU

BTX

Unsere aktuellen Preise und News stehen in den BTX - Seiten

*2000403557927777#

Bei Bestellung über Btx bitte Fenr : 0355-792777 eingeben

Spiele für die Systeme Apple Macintosh, Atari ST, Commodore C64, Amiga32 CD und Amiga sofort lieferbar.

Zusendung erfolgt noch am Tag der Bestellung

Weitere Spiele in unserer kostenlosen Preisliste

DV = Deutsche Version
DA = Deutsche Anleitung
EV = Englische Version

Traum Welt Computerspiele
Lausitzerstr.8
03046 Cottbus
Tel.:0355-792777
Händleranfragen erwünscht

Das Kleingedruckte:

Versandkostenanteil :

000.01 DM bis 100.00 DM -> 10.00 DM

100.01 DM bis 200.00 DM -> 06.00 DM

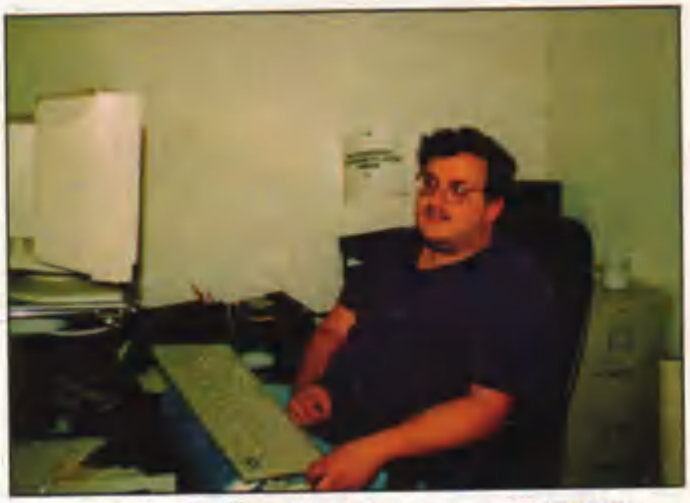
ab 200.01 DM ist der Versandkostenanteil 0.00 DM

Einige Spiele sind bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar, notieren jedoch schon vormerkt
Traum Welt Computerspiele, Inhaber KD-Hermann OHG, Lausitzer Str.8, 03046 Cottbus

Im Gespräch:

Rusty Buchert

Rusty Buchert ist der Produzent von Star Trek: The 25th Anniversary und Star Trek 2: The Judgement Rites. Rusty ist ein echter Game-Fanatiker, stolzer Besitzer einer gigantischen Softwarebibliothek und wandelndes Lexikon in Sachen Computer Games. Im folgenden exklusiven Interview steht er den PC Games-Lesern Rede und Antwort über alles, was Sie schon immer über Star Trek wissen wollten.



Rusty Buchert ist selbst überzeugter Trekkie.

PC GAMES:
Bist Du ein echter Trekkie?

Rusty: Absolut. Ich kenne jede Episode und alle Filme in- und auswendig. Mein Herz ist wirklich in diesem Projekt. Das gilt nicht nur für mich, sondern für alle Mitarbeiter an diesem Projekt. Als Paramount z. B. eine Szene aus dem Spiel entfernt haben wollte, haben wir uns tagelang den Kopf über eine "Star Trek-gerechte" Lösung zerbrochen. Jemand, der sich nicht mit der Mentalität der Serie auskennt, könnte das nicht.

PC GAMES:
Welches Feedback hast Du denn von den Schauspielern bisher bekommen?

Rusty: Leonard Nimoy und Walther Koenig haben mir persönlich versichert, daß sie das Spiel hervorragend finden. William Shattner ist kein großer Spielefan. Die Grafiken und Filmsequenzen haben ihm aber sehr gefallen.

PC GAMES:
Aber wichtiger sind doch wohl die Spieler, oder?

Rusty: Keine Frage. Das Spiel muß in allererster Linie den Spielern gefallen. Für die wurde es gemacht und die sorgen schließlich für die Butter auf unserem Brot.

PC GAMES:
Wie findest Du die Nachfolgeserien, also Star Trek: The Next Generation und Deep Space Nine?

Rusty: Ich mag sie. The Next Generation wird immer besser und bei Deep Space Nine hat man einen wesentlich besseren Start gehabt. Ihr werdet aber keine Interplay-Produkte für diese Serien sehen. Unsere Rechte erstrecken sich nur auf die TV-Episoden des Originals.

PC GAMES:
Und wie habt Ihr dieses Wunder vollbracht?

Rusty: Ganz einfach: Gib dem Publikum, was es wirklich will. Kirk und Co., wie man sie von der Serie her kennt.

PC GAMES: *Welches waren die größten Herausforderungen aus der Sicht des Programmierers?*

Rusty: Die 3D-Effekte. Wir arbeiteten hauptsächlich mit Bitmaps und nicht, wie bei Spielen dieser Art üblich, mit Polygonen. Die Einarbeitung des Scripts in den Programmcode war auch schon fast ein Alptraum. Wir mußten hier in manchen Episoden über 250 Seiten Script implementieren.

PC GAMES:
Warum habt Ihr Euch zu einem komplett neuen Spiel entschlossen und nicht stattdessen einfach eine Zusatzdiskette mit neuen Missionen herausgebracht?

Rusty: Im zweiten Teil hat sich zuviel verändert, auch wenn es auf den ersten Blick vielleicht nicht so aussieht. Wenn wir uns aus Kostengründen hätten einschränken müssen, wäre das Endergebnis sicher nicht so gut ausgefallen wie dieses brandneue Produkt. Schau mal: Für ein Spiel wie X-Wing oder Wing Commander werden immer die gleichen Feindschiffe benutzt. Da ist es natürlich wesentlich ein-

facher, eine Missionsdiskette zu machen. Bei unserem Produkt verändert sich jedoch alles, aber wirklich alles, für jede Mission.

PC GAMES:
Wird es einen dritten Teil geben?

Rusty: Ja. Ein CD-ROM-Spiel. Ich habe sogar schon damit begonnen. Das gesamte Geschehen wird sich auf Spocks Heimatplanet Vulcan abspielen. Anstatt in Episoden wird es sich in Kapitel unterteilen. Während des Spiels muß der Spieler ein Netz von Intrigen entwirren. Wir haben da noch ein paar starke Ideen. Weihnachten '94 ist die geplante Veröffentlichung.

PC GAMES:
Sonst noch Interessantes im Star Trek-Bereich?

Rusty: Sicher doch. Eine Simulation, die sich auf der Brücke der Enterprise abspielt. Der Spieler startet als Kadett in der Star Fleet Academy und muß sich zum Captain hocharbeiten.

PC GAMES:
Das ist ja interessant. Wer weiß denn da schon was davon?

Rusty: Du.

PC GAMES:
Erzähl doch mehr. Ist es eine echte Simulation oder mehr ein Action-Spiel?

Rusty: Der Titel ist Star Fleet Academy und es handelt sich eher um eine Simulation. Das Geschehen spielt sich wie gesagt auf der Brücke ab. Kommunikation zwischen den einzelnen Stationen ist sehr wichtig. Ständiger Kontakt und die richtigen Anweisungen an die anderen Offiziere oder Ingenieure ist von größter Bedeutung. Der Kadett geht auch wirklich zur Academy, d. h. er nimmt auch am Unterricht teil. Der Spieler bekommt dann eine Aufgabe gestellt, wird mit einer gewissen Situation konfrontiert und muß nun schnell und gezielt sein Wissen, das er sich in der Academy angeeignet hat, anwenden.

PC GAMES:
So wie beim Kobyashi-Manöver in Star Trek Teil 2?

Rusty: Genau. Dabei kann es auch ganz schön hektisch werden. Wir versuchen, das Flair und manchmal den Streß eines Star Trek-Ernstfalls nachzuvollziehen: Alle Waffensysteme im Eimer, Schilde auf 35% Normalleistung, Schiff unter Dauerbeschuß - jetzt mach mal.

PC GAMES:
Wann dürfen wir damit rechnen?

Rusty: Vielleicht sogar schon diesen Sommer. Das sag ich mal unter Vorbehalt. Wenn ich mit dem Spiel dann noch nicht hundertprozentig zufrieden bin, kann es auch etwas länger dauern.

PC GAMES:
Vielen Dank für dieses Interview, besonders für die News über Star Fleet Academy.

Rusty: Live long and prosper.

mirox communication GmbH
Hackenbroicher Str. 71a
50259 Pulheim
Tel. 02238-83775
Fax 02238-83775

Auszug aus unserer Preisliste

		IBM	AMIGA
ACES OVER EUROPE	DV	70	
ALIEN BREED	DA	83	48
ALONE IN THE DARK 2	DV	85	
AMBERMOON	DV	78	78
ANSTOSS	DV	66	66
ARCHON ULTRA	DV	78	
AUFSCHWUNG OST	DV	66	58
B-WING (X-WING MISSION 2)	DV	42	
BALLISTIC DIPLOMACY	DV	47	
BATTLE ISLE 2	DV	72	
BATMAN RETURNS	DA	69	59
BAZOOKA SUE	DV	78	78
BIG SEA	DA	64	58
BLOODSTONE	DA	79	
BLUE FORCE	EA	82	
BURNTIME	DV	79	67
CAMPAIGN DATA	DV	43	43
CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1	DV	90	
CHRISTOPH KOLUMBUS	DV	79	71
CLASH OF STEEL	EA	73	

Gesamtpreisliste kostenlos anfordern!
System (PC,AMIGA, NES usw.) angeben!

COMBAT CLASSICS 3 (Sammlung) (F-19 Stealth Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)	DV	67	61
CYBER RACE	DV	78	
DARKLANDS	DV	78	
DARK SUN	EA	66	
DAY OF TENTACLE	DV	86	
DER PATRIZIER	DV	79	66
DER SCHATZ IM SILBERSEE	DV	69	75
DIE SIEDLER	DV	79	78
DRACULA	DA	78	
EIGHT BALL DELUXE	DA	59	
ELECTRO BODY	DA	42	
ELITE 2 - FRONTIER	DA	79	60
EYE OF THE BEHOLDER 2	DV	79	
FANTASY EMPIRES	EA	66	
FIRE AND ICE	DA	58	
FLASHBACK	DV	69	60
FLUGSIMULATOR 5.0	DV	129	
FORGOTTEN CASTLE	DV	79	
FREDDY PHARKAS	DV	64	
GOAL!	DV	59	52
GOBLINS 3	DV	77	
HATTRICK!	DV	79	68
HEARTLIGHT	DA	42	
HIRED GUNS	DA	79	66
INCA 2: WIRACOCHA	DV	89	
INDY CAR RACING	DV	79	
JURASSIC PARK (DINO PARK)	DV	69	59
KASPAROW GAMBIT (SCHACH)	DA	79	
KINGMAKER	DV	69	69
KRUSTY'S FUN HOUSE (SIMPSON)	DA	53	49
LANDS OF LORE - THRONE OF ...	DV	62	
LEISURE SUIT LARRY 6	DV	79	
LINKS FIREHURST SVGA	EA	48	
LINKS INNISBROOK COPPERHEAD		43	
LINKS PEBBLE BEACH	EA	48	
LOLLYPOP	DA	73	
LORDS OF POWER (4ER SAMML.) (Railroad Tycoon, Red BArou, Silent Service 2, The Perfect General)	DV	79	
LOST IN TIME	DV	86	
LOTHAR MATTHÄUS FUSBALL	DV	64	61
MAD NEWS	DV	78	68
MASTER OF ORION	DA	76	
McDONALD LAND	DA	64	
MIG 29 - Datadisk für "Falcon 3.0"	DA	53	
MIGHT & MAGIC 5	DV	59	
MORTAL KOMBAT	DA	59	53
NHL HOCKEY	DA	79	
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	DA	79	
OSCAR	DA	53	
OXYD MAGNUM	DV	48	
PACIFIC STRIKE	DA	85	
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK	DA	42	
PATRIOT	DA	79	
PINBALL DREAMS	DA	55	
PIRATES GOLD	DV	59	
PIZZA CONNECTION	DV	78	78
PRIME MOVER	DA	64	
PRINCE OF PERSIA 2	DA	69	
PRIVATEER	DV	69	
PRIVATEER SPEECH PACK	DA	38	
PROTOSTAR	DV	73	
RAILROAD TYCOON DELUXE	DA	76	
RETURN TO ZORK	DA	79	
ROBOCOD	DA	43	
SAM & MAX	EA	73	
SEAL TEAM	DA	79	
SENSIBLE SOCCER 92/93	DA	64	49
SHADOWCASTER	DA	79	
SILVERBALL (der beste PC-Flipper)	DA	67	
SIM FARM	EA	85	
SIMON THE SORCERER	DV	86	
SPEED RACER	DA	69	
SPELLCRAFT - ASPECTS OF VALOR	DV	75	
SPELLJAMMER	DV	79	
SSN-21 SEAWOLF	DA	79	
STARLORD	DA	86	
STREET FIGHTER 2	DA	61	53
STRIKE COMMANDER + SPEECH	DA	119	

NEUE Spiele
und aktuelle Preise per Telefon erfragen!

STRIKE COMM. TACTICAL OP. 1	DA	28	
STRIKER	DV	65	
STRONGHOLD	EA	66	
SUBWAR 2050	DA	86	
SYNDICATE	DV	77	60
SYNDICATE DATA DISK	DV	40	
TERMINATOR 2029	DA	73	
TERM. OPER. SCOUR DATA-DISK	EA	42	
THE EVEN M. INCREDIB. MACHINE	DV	64	
THE LOST VIKINGS	DV	77	
THE MANAGER (4er Sammlung) (Black Gold, Invest, Starbyte Super Soccer, Transworld)	DV	49	48
THE SHADOW OF YSERBIUS	EA	65	
TERMINATOR RAMPAGE	EA	76	
T.F.X.	DA	84	
TURRICAN 2	DA	66	
ULTIMA 8 - PAGAN	DA	84	
ULTIMA 8 SPEECH PACK	DA	42	
UNLIMITED ADVENTURES	DV	79	
V FOR VICTORY 3	DA	77	
VICTORY AT SEA	EA	77	
WARLORDS 2	EA	78	
WING COMMANDER ACADEMY	DA	86	
X-WING MISSION DISK 2	DA	42	
X-WING UPGRADE KIT+ MISSION 1	DV	64	
YO! JOE!	DA	80	55
ZEPPELIN - GIANT OF THE SKY	DV	77	

CD-ROM GAMES

BAT 2 - THE COSHAN CONSPIRA.	DV	85
BATTLE CHESS 1 SVGA	DA	85
BLUE FORCE	EA	69
BURNING STEEL	DV	69
BURNTIME	DV	85
DAY OF THE TENTACLE	DV	85

CD-ROM GAMES

DER PATRIZIER	DV	89
EYE OF THE BEHOLDER (1+2+3)	DV	85
GOLDEN 7- Superspielesammlung	DV	95
HANNIBAL & 200 Sharew. Games	DV	89
INCA	DV	119
INCA 2: WIRACOCHA	DV	119
INDIANA JON. 4 & 1000 Share.Gam.	DV	73
IRON HELIX	DA	84
JURASSIC PARK (DINO PARK)	DA	66
JUTLAND	EA	146

CD-Rom Preisliste kostenlos anfordern!

LABYRINTH OF TIME	DA	85
LANDS OF LORE	DV	85
LOLLYPOP	DA	66
LOST IN TIME	DV	89
LUCAS ARTS CLASSIC ADV. (Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island, Zak McKracken)	DV	110
MAD DOC McCREE	EA	118
MICROCOSM	DA	89
REBEL ASSAULT	EA	88
SUPER STRIKE COMMANDER	DA	89
TURRICAN 2	DA	61

GRAFIKKARTEN

WinAcc CL5426, 1MB, VESA Local Bus	210
VIDEO 7 VEGA	242
VIDEO 7 Mirage ISA	336
VIDEO 7 Mirage VESA Local Bus	363

CD-ROM DRIVE

MATSUSHITA CR 562/AT-BUS 489
intern, 300KB Datenübertragung (double-speed), AT-BUS, PHOTO CD-kompatibel (Multi -Session)Multimedia (MPC) kompatibel, Audio CD's abspielbar, Kopfhörerausgang, Lautstärkeregler,DOS & WINDOWS 3.1 kompatibel. Zum Anschluß an Sound Galaxy oder Soundblaster Karten.

MATSUSHITA CR 562/AT-BUS m. Contr. 510

MATSUSHITA CR 633B/SCSI-2 799
intern, 300KB Datenübertragung (double-speed),SCSI-2, PHOTO CD-kompatibel (Multi-Session)Multimedia (MPC) kompatibel, Audio CD's abspielbar, Kopfhörerausgang, Lautstärkeregler,DOS & WINDOWS 3.1 kompatibel.Zum Anschluß an Sound Galaxy oder Soundblaster Karten.

MITSUMI FX001 D 489
intern, 360KB Datenübertragung (double-speed), AT-BUS, PHOTO CD-kompatibel (Multi-Session)Multimedia (MPC) kompatibel, Audio CD's abspielbar, Kopfhörerausgang, Lautstärkeregler,DOS & WINDOWS 3.1 kompatibel, incl. AT-Bus Controller

Die Installation der vorgenannten CD-Rom Laufwerke erfolgt in wenigen Minuten. Alle benötigten Teile liegen dem Laufwerk bei.

SONDERPREISE

CD-DRIVE CR562B/AT 698
+ SoundGalaxy NX II
+ CD-ROM
MATSUSHITA CR562B/AT-BUS double speed + SoundGalaxy NX II mono + CD-Rom INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS (deutsch) + 1000 Spiele (SHAREWARE), anschlußfertig

SoundGalaxy I NX PRO16 585
incl.
Aktiv-Lautsprecher SBS300
SOUNDKARTE: 16bit stereo, Softw., AdLib, SoundBlaster Pro II, Disney Sound Source, Cover Speech Thing, AT-Bus Interf., Microsoft Sound System, Midi-Interface, Gameport, Mitsumi + Panasonic-Interface, optional SCSI, Kopfhörer, Microsoft
LAUTSPRECHER: 10 W Ausgangsleistung incl. Kabel und Netzteil ! SUPER SOUND !

SOUNDKARTEN

SOUND GALAXY I BX II dt.	145
SOUND GALAXY NX II deutsch mono	186
SOUND GALAXY NX PRO deutsch stereo	272
SOUND GALAXY I NX PRO 16 stereo	396
SOUND GALAXY WAVE POWER	383
ORCHID GAMES WAVE 32	349
ORCHID SOUND WAVE 32	549
ROLAND SCC 1 incl. umfangr. Software	1175
SoundBlaster 2.0 de Luxe (Creativ Labs)	189
SoundBlaster Pro de Luxe (Creativ Labs)	325
SoundBlaster 16 (Creativ Labs)	298
SoundBlaster 16ASP (Creativ Labs)	418
Wave Blaster Upgrade-Kit	425
SoundBlaster EBS300	229
Aktiv Boxen, 10 Watt, Netzteil	

FLIGHTSTICKS

Flightstick CH-Products	90
Flightstick PRO CH-Products	149

GRAVIS JOYSTICKS / GAME PAD

GRAVIS GAME PAD	64
GRAVIS ANALOG PRO	94
GRAVIS MOUSE STICK	265

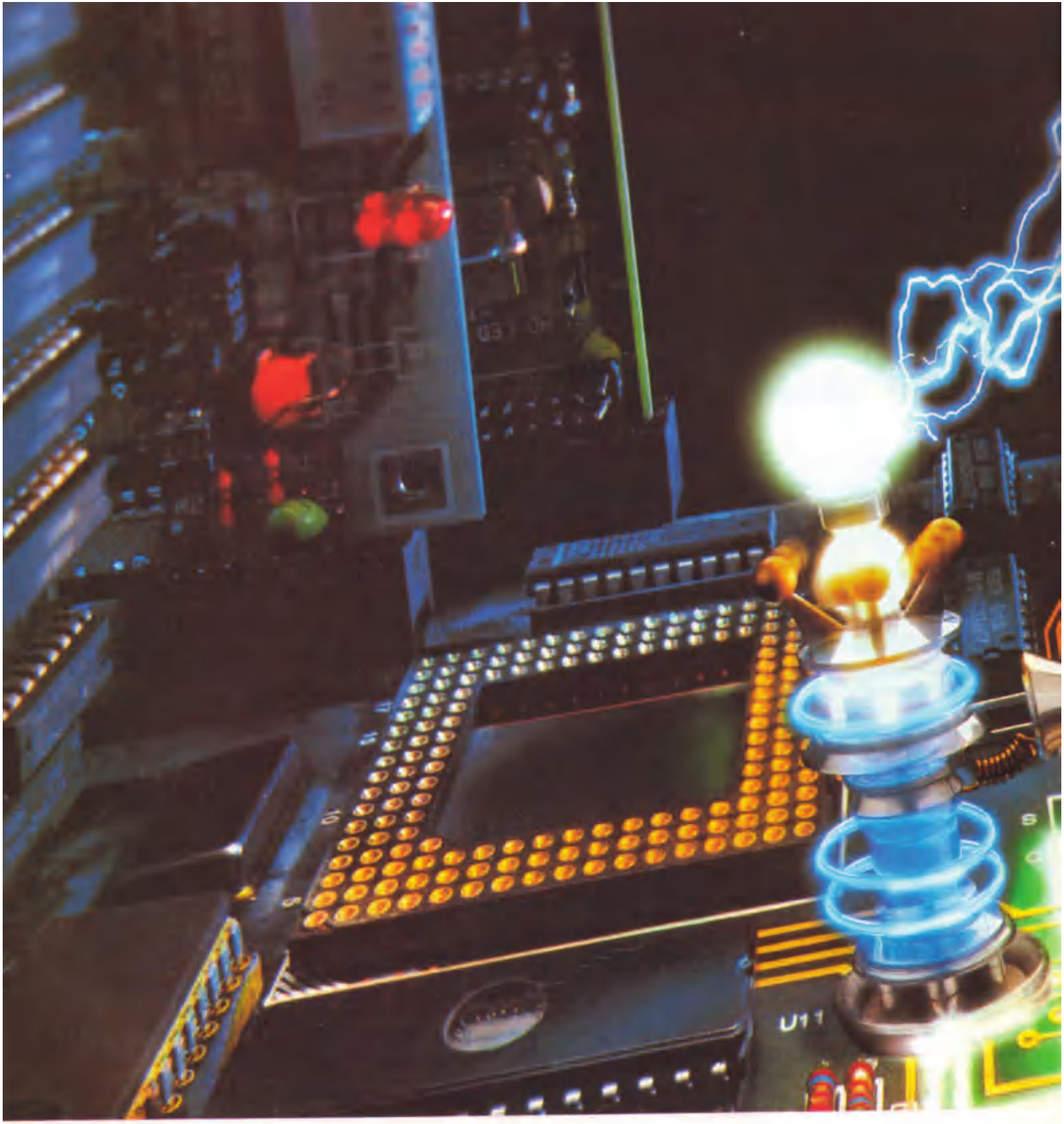
DISKETTEN

NN-MF 2HD 3.5" Disk, 10er Pack	10,45
NN-MF 2HD 3.5" Disk formatiert, 10er Pack	10,95
SONY-MF 2HD 3.5" Disk, 10er Pack	14,50
SONY-MF 2HD 3.5" Disk formatiert 10er Pac.	15,60

SEGA MASTER GAMEBOY
SEGA MEGA NES SNES
SEGA GAME GEAR ATARI
APPLE McINTOSH IBM/PC
Spiele und Hardware für vorgenannte Systeme lieferbar. Preisliste anfordern!

Händleranfragen erwünscht!

Alle Preise in DM incl. MwSt. Versandkosten incl. Nachnahme 10,- DM. Vorkasse (EC-Scheck) 6,- DM. Lieferung Ausland bitte erfragen. Einige Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar. Auslieferungstermin erfragen! DA = dt. Anleitung EA = engl. Anleitung DV = dt. Version. Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Vorbestellung von Spielen nehmen wir gerne an. Kein Ladenverkauf. Abholung möglich!



Die erschwingliche Leistungsquelle in Ihre

Die modernen anwenderfreundlichen Software-Programme verlangen ein hohes Maß an Leistung.

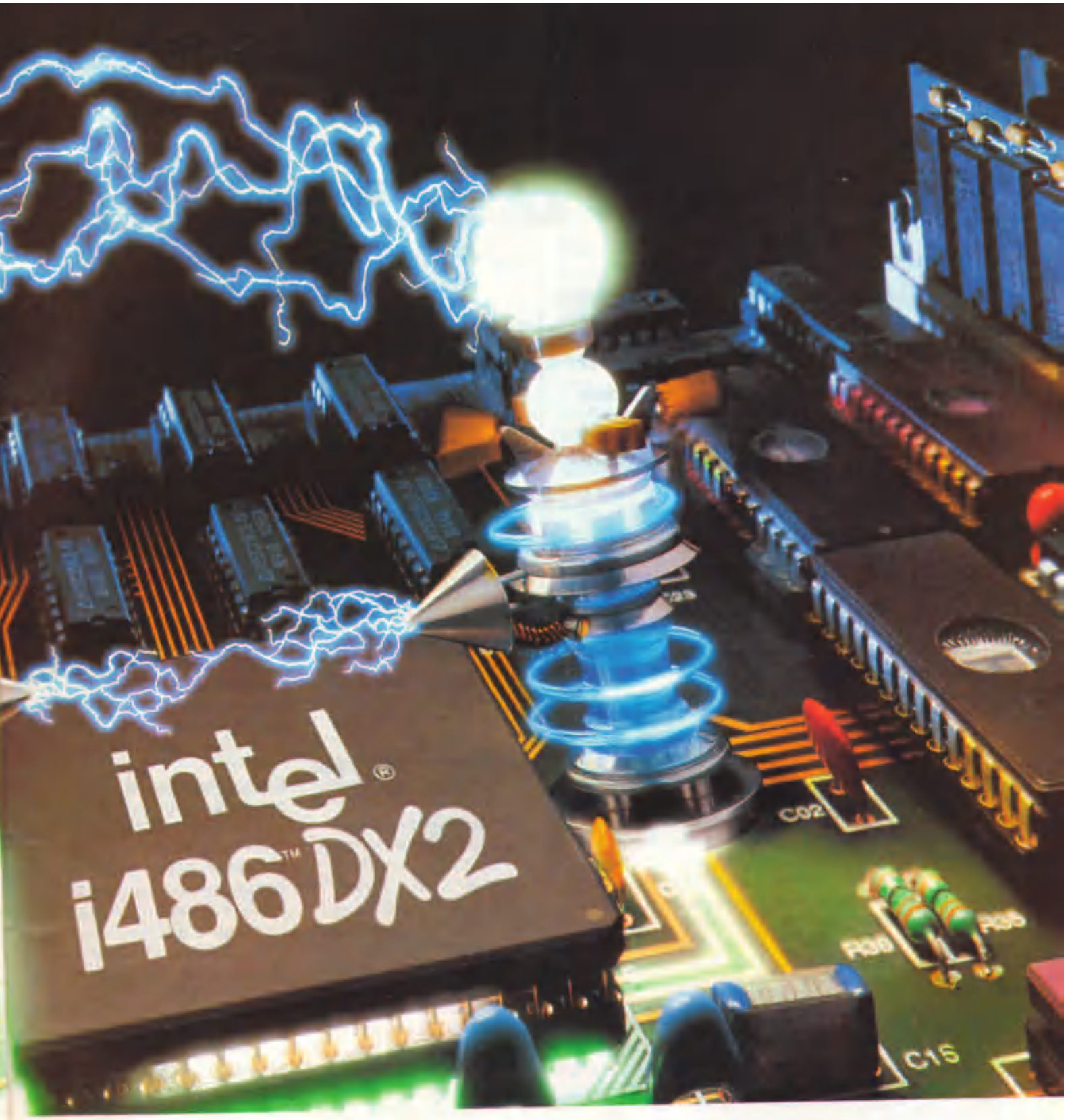
Leistung, die Ihnen der i486DX2-Mikroprozessor von Intel bietet.

Während andere Systeme bei 3D- und anspruchsvollen Grafikprogrammen das Tempo drosseln, schafft der Intel i486DX2 mit der neu entwickelten Technologie, de Geschwindigkeitsverdoppler, das mit Leichtigkeit.

Natürlich garantiert er Kompatibilität. Denn d gängigen Software-Programme von heute sind auf Int Mikroprozessoren zugeschnitten.

Darüberhinaus bietet der Intel i486DX2 genügen Leistung, um es auch noch mit der nächsten Generatio

© 1993 Intel Corporation



en PC - fit für die Computerspiele von heute.

anspruchsvoller Software aufzunehmen. Leistung, Kompatibilität und Leistungsreserven für die Zukunft - drei gute Gründe sich für einen PC mit Intel i486 DX2 zu entscheiden.

Sie möchten mehr wissen? Dann rufen Sie uns doch ganz einfach unter Telefon-Nummer 0130 814 731 an und fragen Sie nach dem Informationspaket DX39, oder senden Sie uns den Coupon zurück.

An: Intel Corporation, Customer Support Centre, Pipers Way, Swindon, Wilts. SN3 1RJ, UK. Bitte senden Sie mir weitere Informationen über den Intel i486DX2-Prozessor. DX39

Vor-und Zuname _____

Adresse _____

_____

PLZ/Ort _____

Land _____

intel

Star Reach

Griff nach den Sternen

Interplays Weltraumspiel Star Reach ist so brandaktuell, daß Sie nur in PC Games darüber lesen können. Das Spiel kann am besten als eine Mischung zwischen dem klassischen Ballerspiel Asteroids und SimCity beschrieben werden.

In Star Reach versucht der Spieler, durch Kolonisation von bewohnbaren Planeten die Vorherrschaft im Universum zu erreichen. Zu Beginn des Spiels stehen Ihnen gerade genug Finanzmittel zum Erwerb von zwei Zerstörern und zum Bau von zwei Produktionsstätten zur Verfügung. Nun suchen Sie sich schnellstens einen geeigneten unbewohnten Planeten und beginnen Ihr intergalaktisches Wirtschaftswunder. Durch den Bau erfolgreicher Produktionsstätten, den gezielten Abbau von wertvollen Mineralien und der Erschließung geeigneter Energiequellen verdient der Spieler die zum Bau von Kampfschiffen und Verteidigungs-Satelliten notwendigen Krediteinheiten. Insgesamt stehen Ihnen sieben verschiedene Schiffe unterschiedlicher Bauweise und Kampfstärke zur Verfügung. Das wirtschaftliche Ziel des Spiels besteht darin, neue Raumschiffe zur Eroberung anderer Planeten zu bauen, während Sie die Bewohner bei guter Laune halten und die Bodenschätze und Industrie mit maximalem Erfolg zu nutzen. Auf einem Info-Screen werden Ihre Erfolge und Ruhmestaten grafisch dargestellt und auf die Notwendigkeit zukünftiger Entwicklungen hingewiesen. Nur durch gezielte Planung und einen schnellen Joystickfinger bleiben Sie Ihrem Gegner um eine Nasenlänge, oder welches Riechorgan diese höchst seltsamen Kreaturen auch haben mögen, voraus. Die richtige Mischung zwischen planetarischer Verwaltung und gezielter Aufrüstung ist der Erfolgsgarant. Leichter gesagt als getan, schippern doch in den Weiten des Universums noch andere Rassen, die das gleiche Ziel verfolgen.

Star Reach wird der neueste Hit von Interplay.

Fred Royal (oben) und Thomas Decker (links) programmieren fleißig an Star Reach.

Aliens? Welche Aliens?

Star Reach wartet gleich mit sechs Widersachern im Kampf um die galaktische Vorherrschaft auf. Diese außerirdischen Rassen unterscheiden sich sowohl körperlich als auch technologisch wesentlich voneinander.

Summ, Summ, Summ...
Die Xanbari sind ein insektoides Volk, deren Hauptbezugsquelle für Materialien aller Art der eigene Körper ist. Nein, es hat nichts mit ihrem Verdauungssystem zu tun, vielmehr benutzen sie organisches Material, das sie aus ihrer eigenen DNA gewinnen. Xanbari haben keine Gefühle und verfügen über ein kollektives Gehirn, sind logischer als Mr. Spock und befolgen alle Gesetze - wortgetreu!

Wir sind Legionäre
Die Cynoid Legion ist wegen ihrer kompromißlosen, aggressiven Verhaltensweise im ganzen Universum gefürchtet. Cynoids sehen aus wie eine Kreuzung zwischen einem Bären und einem Gorilla und riechen auch so. Sie sind im Durchschnitt zwei Meter groß und wiegen mehr als 150 Kilo.

Ihr Kinderlein kommet
Die Nachkommen von Kathod sind eine aquatische Rasse, deren Heimatplanet vollständig mit Wasser bedeckt ist. Sie sind religiös und im allgemeinen nicht aggressiv. Ihr Hauptziel besteht in dem Versuch, alle Rassen zu einem friedlich kooperierenden Volk zusammenzuschließen. Wenn es jedoch trotzdem zu ein "Jihad" oder Krieg mit den Kindern von Kathod kommt, kämpfen sie furchtlos und ohne Gnade. Wasser marsch!

Ich steh im Nebel
Die Z'nnl stammen von einer Nebula am Rande der Galaxie. Sie haben keine permanente Form und erscheinen als grünlich-blaue Gaswolke. Diese Kreaturen können sich zu einem einzelnen gigantischen Lebewesen zusammenschließen, das sich dann ebenso wie ein individueller Z'nnl verhält.

Mister Roboto

Die Braquellians sind im Prinzip nichts anderes als Maschi-

nen. Große, metallisch glänzende Roboter in unterschiedlichen Formen und mit verschiedenen Funktionen. Braquellians sind wegen ihrer begrenzten Programmlogik leicht einzuschätzen und verfügen über keinerlei Phantasie oder Kreativität.

O Solo mio

Die Solonaten sind ein Wüstenvolk. Diese Echsenkreaturen sind dickhäutige Lebewesen, die auch im trockensten Klima und in größter Hitze existieren können. Die Solonaten konzentrieren sich auf die Kolonisation von Wüstenplaneten, da sie zur Fortpflanzung und zum Ausbrüten ihrer Eier Wärme benötigen.

Lautstark im Weltall

Star Reach ist ein komplexes Spiel, das die Elemente einer Wirtschaftssimulation und des traditionellen Ballerspiels in sich vereint. Wenn eine der oben beschriebenen Rassen Ihren mühsam aufgepäppelten Planeten angreift, wechselt das Spiel in den Kampfmodus über. Die Weltraumschlachten in Star Reach haben weder die Komplexität noch die grafische Aufmachung eines Wing Commander oder X-Wing. Dennoch sind sie, nicht zuletzt wegen der satten, bassigen Soundeffekte, gut umgesetzt und machen darüber hinaus einen Mordsspaß. Game-Dinosaurier werden sich sicher noch an Asteroids erinnern, in dem der Spieler mittels eines kleinen Dreiecks, das ein Raumschiff darstellen sollte, Weltraumgestein zertrümmern mußte. Die Weltraumschlachten in Star Reach erinnern von der Spielmechanik her stark an diesen Evergreen. Natürlich wurde das Dreieck durch ein echt cooles Raumschiff ersetzt und die Feindschiffe übernehmen die Rolle der Asteroiden.

Dankenswerterweise kann auch der Spieler die Rolle des Aggressoren übernehmen und seinerseits die Planeten anderer Rassen angreifen. Daß diese Rassen jedoch alle unterschiedliche Bedürfnisse haben, sind Gebäude und sonstige Einrichtungen im Regelfalle unbrauchbar, d. h. es muß wieder von vorne begonnen werden. Mit fortschreitender Spieldauer wird auch das Spielgeschehen schwerer und die Gegner sind nicht mehr so einfach zu besiegen.

Alles echt

Star Reach kann von drei Spielern gleichzeitig oder allein gegen den Computer gespielt werden. Das Spiel findet in Echtzeit statt und läßt daher nicht viel Zeit zum Überlegen. Star Reach könnte sowohl als Wirtschaftssimulation als auch als Arcade Game gefallen. Die Kombination dieser beiden Spielgenres in einem Programm weiß zu imponieren. Das Spiel vermittelt aufgrund seines manchmal hektischen Spielgeschehens und der fetzigen Techno-Music sowas wie ein MTV-Feeling.

Die Veröffentlichung in den Staaten ist für März/April 1994 geplant. Da Interplay größten Wert auf schnellstmögliche Vermarktung im europäischen Softwaremarkt legt, kann die Euro-Version auch nicht viel länger auf sich warten lassen.

Die Oberfläche eines vulkanischen Planeten.

Dudek Soft- und Hardware

Sharewareprogramme schon ab 1,- DM

aus den Bereichen:
Spiele, Anwendungen, Windows und Erotik.
Viele Pakete, z.B. Apogee Paket: 25,90 DM

Shareware Vollversionen:

Monster Bash	55,-	Segret Agent Man	55,-
Major Striker	55,-	Elektro Body	38,-
The Catacomb Abyss	56,-	Commander Keen 1-3	55,-

Faire Preise

CD ROM:

MS Dinosaurier	149,-	Shareware Explover	139,-
The 7th Guest (OEM)	79,-	Kings Quest 6	129,-
Indiana Jones 4	109,-	Gobliins	125,-
Der Patrizier	109,-	CD-CAD 3.7	59,-
Sounds f. Windows	35,-	dt. PD ROM	63,-
Night Owl 10	69,-	Erotik CD ROM	50,-

CD ROM Führer nur 9,80 DM

Fordern Sie gleich unsere Katalogdiskette gegen 3,– DM (Briefmarken /Bar) an!

Dudek Soft- und Hardware
Wurmbergsfeld 17; 57072 Siegen Tel.: 02 71/37 43 55 Fax: 0 26 62/29 33
Preise + Versand 6,- (Nachnahme +5,- DM);
Erotik nur gegen Altersnachweis!

NEU

Competition PRO®
PC-STICK

Ob als Mini oder in normaler Größe: Jetzt gibt's den Competition PRO auch für volle PC-Action.
- Zum direkten Anschluß an IBM oder Kompatible!
- Integrierter Digital/Analog-Wandler!
- Mit 6 Qualitäts-Microschaltern!
- Schnell!
- Robust!
- Präzise!

Ab sofort im Computer-Fachhandel und in Versand- und Kaufhäusern.

Reine Panik! Die Competition PRO Joysticks bleiben dem Amiga, Commodore und Atari natürlich treu.

DYNAMICS®
Dynamics marketing GmbH Hamburg

ORIGIN®
We create worlds.®

Software und Handbuch in deutscher Sprache
Intel 486™ DX2 empfohlen

Pagan™: Ultima® VIII versetzt Sie in eine Welt, in der Sie sogar Ihre Seele verteidigen müssen.

Durch die zahlreichen kinoähnlichen Effekte und die spannenden Handlungssequenzen ist Pagan die Inkarnation von Ultima. Mit zahlreichen animierten Sequenzen geht dieses Fantasy-Epos an die Grenzen der Vorstellungskraft und präsentiert perfekte Realität.

Ein komplettes, eigenständiges Spielerlebnis, für das keine Ultima-Erfahrung notwendig ist. Zusätzlich wird das Speech Accessory Pack angeboten, durch das dieses Abenteuer noch mehr an Atmosphäre gewinnt.

Begleitet vom 4-Kanal-Digitalklang liefert Pagan zehnmal so viele Grafiken wie seine Vorgänger. Nicht weniger als 1200 Bewegungsstufen lassen Ihren Avatar laufen, kämpfen, springen, balancieren, klettern und sich auf gegnerische Objekte stürzen.

NEHMEN SIE DIE ZUKUNFT DER ROLLENSPIELE IN IHRE HÄNDE!

Stellen Sie sich dem bösen Guardian. Er plant die totale Kontrolle über ganz Britannia und will Sie als gefallenes Idol eines zerstörten Imperiums präsentieren. Die direkte Konfrontation mit dem Guardian ist nur noch eine Frage der Zeit...

Verbünden Sie sich mit Außerirdischen, und schlagen Sie die elementaren Titanen mit ihren eigenen Waffen, um sich so einen Platz im Druidenpentagramm zu sichern.

Pagan: Ultima VIII - Für alle Origin-Fans und die, die es werden wollen.

"Die einzig wahre Rollenspielüberraschung..."
Powerplay

Falls Sie Schwierigkeiten haben, dieses Spiel im Handel zu erwerben, wenden Sie sich bitte an EA Direktvtrb. 05241/24207, Fax. 05241/24244.

Vom Lord Britisch handsignierte Sonderedition von Ultima VIII erhältlich. Interesse? Rufen Sie uns an.

Electronic Arts GmbH, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh.
Origin, Ultima und We Create Worlds sind eingetragene Warenzeichen von Origin Systems Inc. Pagan ist ein Warenzeichen von Origin Systems Inc. Electronic Arts ist ein Warenzeichen von Electronic Arts.

STONEKEEP

Nachdem eine wohlmeinende Göttin die Seele unseres Helden in Verwahrung nimmt, beginnt das Abenteuer. Seine Aufgabe: Rette das Universum und damit deine Seele. In den Katakomben einer alten Schloßruine, tief im Inneren der Erde liegenden Abwasserkanälen und mysteriösen Reichen, bewohnt von ebenso mysteriösen Gestalten, kämpft man sich vorwärts. Nur wer die 13 Dungeons überleben kann, erfährt das Geheimnis des Stonekeep.

Peter Oliphant stand Rede und Antwort über Stonekeep.

Interplays neueste Ergänzung im Dungeon and Monsters-Genre - Stonekeep - wird von Spielern in aller Welt mit Spannung erwartet. Um es gleich vorwegzunehmen: Leider kann das geplante Veröffentlichungsdatum, Dezember '93, nicht eingehalten werden. Das Spiel war zum Zeitpunkt meines Besuchs bei Interplay zu etwa 75% fertig. Wenn also einer versucht, Ihnen einen sogenannten "Review" dieses Spiels anzudrehen, muß dabei wohl eine Zeitmaschine im Spiel gewesen sein.

Unter der Erde muß die Freiheit...

Um heutzutage auf dem mit Dungeon Games übersättigten Spielemarkt Aufsehen zu erregen, muß man sich schon etwas Besonderes einfallen lassen. Darüber war sich auch Designer Peter Oliphant (Lexicross), ein alter Hase im Programmierbereich, im klaren, als er die Arbeit am Projekt Stonekeep begann.
"Wir müssen versuchen, im Spieler den Eindruck zu erwecken, daß er der Hauptdarsteller in einem Film ist", sagt Peter. "Er muß förmlich in die Handlung eingesogen werden und vergessen, daß er vor dem Computer sitzt."
Um dieses Gefühl aufkommen zu lassen, hat man auf ein sichtbares Interface verzichtet, d. h. der Monitor wird komplett vom Dungeon eingenommen. Durch Klicken der linken oder rechten Maustaste wird das Interface aktiviert und erscheint im Spiel. Das Interface ist logisch aufgebaut und so leicht verständlich, daß man rein gefühlmäßig alles richtig macht. Durch Klicken der linken und rechten Maustaste werden die linke und rechte Hand aktiviert. Schwerter, Helme, Rüstungen usw. werden auf diese Weise vom Spieler aufgehoben. Nun erscheint im oberen Teil des Bildschirms ein Bild des Spielers und seiner Gruppe. Nun klickt man einfach den gefundenen Gegenstand auf das entsprechende Körperteil (z. B. Schwert zur Hand, Helm zum Kopf) und schon hat man sich oder seinen Mitstreiter ausstaffiert. Beim nächsten Aktivieren des Interfaces erscheint nun das Schwert in der Hand unseres Helden.

Im Kampf gegen Grünschleim (oben) und Ameisen (rechts).

Lights, Camera, Action

Der Trend zu digitalisierten Filmszenen in Computerspielen setzt sich auch in Stonekeep fort. In verschiedenen Teilen des Stonekeep Dungeons brennt es lichterloh und äußerst realistisch. Kein Wunder, wenn man weiß, daß diese Spezialeffekte von der selben Produktionsfirma entwickelt wurden, die sich für den Kinohit Backdraft - Männer, die durchs Feuer gehen, verantwortlich zeigte. Weitere Effekte dieser Art wurden für feuerspeiende Drachen und andere Untiere mit schlechtem Atem entwickelt.
Unter den ca. 20 Monstern, die es in Stonekeep zu besiegen (oder zu retten) gilt, befindet sich auch eine Armee, die aus Skeletten besteht. Diese Szenen sind eine Hommage an die Arbeit des amerikanischen Trickfilmers Ray Harryhausen, der durch solche Filme wie "Sinbads siebte Reise" und "Jason und die Argonauten" bekannt wurde. Während Harryhausen sich jedoch durch die "Stop-Motion-Technik" mühsam Bild für Bild vorkämpfen mußte, bediente man sich

Scott Campbell arbeitet auch an Stonekeep.

in Stonekeep digitaler Filmtechniken. Schauspieler in blauen enganliegenden Overalls, auf die man ein Gerippe aufzeichnete, wurden gefilmt. Danach wurde alles Blaue aus dem Film herausgefiltert, so daß schließlich nur noch die Skelette zu sehen sind. Dieses Verfahren kennen manche sicherlich unter dem Namen "Blue Screen". Danach wird der Film digitalisiert und die Skelette ins Spiel übertragen. Interplays Bemühungen, ein realistisches Spiel herzustellen, zeigen sich besonders im Detail. In einer Szene sieht sich der Spieler in einem Spiegel. Abhängig von der Position des Spielers verändert sich das Spiegelbild des Hintergrunds. Schaut man von der rechten Seite in den Spiegel ist der entsprechende Hintergrund, z. B. eine geschlossene Tür, zu sehen. Danach öffnen wir die Tür und siehe da, das Spiegelbild zeigt nun eine offene Tür hinter uns. Gehen wir nun zur linken Seite, verändert sich das Spiegelbild entsprechend dem Hintergrund. Nachdem man sich eine Weile mit dem Spiel beschäftigt hat, wird ersichtlich warum in die bisherige Entwicklung des Programms mehr als zehn Personenjahre gingen. Die Spiegelszene ist hierfür nur ein Beispiel. Ein weiterer Beweis hierfür ist das unten angesprochene Heldenbuch - ein gefilmtes und digitalisiertes 200 Jahre altes echtes Buch. Die Dungeon-Umgebung und die Monster wurden im 3D-Rendering-Verfahren hergestellt.

Let's have a party

Unser Held, für den man bei Interplay zur Zeit noch fieberhaft nach einem Namen sucht, beginnt das Spiel solo. Im Dungeon trifft er auf eine ganze Anzahl von Kreaturen, deren Absichten er im Gespräch herausfinden kann. Einige dieser Kreaturen bieten dem Spieler ihre Hilfe an und so formt man langsam aber sicher eine Gruppe. Glücklicherweise ist unser Verlies eine wahre Fundgrube für Alteisen aller Art und die Gruppe ist damit relativ schnell mit dem Nötigsten versorgt. Der Status der "Adventurer Party" kann jederzeit über das Heldenbuch abgefragt werden, das alle nur erdenklichen Statistiken, sowie magische Formeln und Zaubersprüche enthält. Ein weiterer interessanter Aspekt des Heldenbuches ist der, daß es ein eigenes Textverarbeitungsprogramm enthält, mit dessen Hilfe unser Abenteurer besondere Ereignisse oder Missionen aufzeichnen kann. Das ewige Suchen nach Papier und Bleistift zum Anfertigen von Notizen, die Sie sowieso nie wieder finden, hat endlich ein Ende.

Halt die Mappe

"Automatische Kartenerstellung ist für ein Spiel dieser Größe ein unbedingtes Muß", meint Peter. "Wenn sich jemand mit einem Notizbuch und Rasterpapier an den Computer setzen muß, wird die Spielfreude getrübt. Alte Dungeons & Dragons-Veteranen haben ja auch die Möglichkeit, die "Automap" auszuschalten".

Nicht alle der ca. 25 Monster, denen wir auf unseren Wegen begegnen, waren zum Zeitpunkt der Besichtigung fertig. Zu den interessantesten gehören die Riesenameise, von der wir Ihnen exklusiv auf diesen Seiten die ersten Bilder präsentieren, der feuerspeiende Drache, die fechtenden Skelette und "The Green Slime". Die Monster können vom erfahrenen Abenteurer mit etwas Logik, der richtigen Waffe oder dem passenden Zauberspruch auf unterschiedliche Weise besiegt werden.

Das Automapping kommt bei Stonekeep zu neuen Ehren (oben).

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

CD FUTTER

Seite merken!!! Günstiger wird's nicht mehr

CD-ROM Spiele

Power Games 93	44,-
Jones in the f.Lane	53,-
Kings Quest 5	59,-
Space Quest 4	59,-
Just Games	59,-
House of Games	59,-
Game Power	59,-
Sherlock Holmes I	59,-
Sports Best	60,-
Battle Chess	61,-
Jukebox	61,-
Chessmaster 3000	65,-
Stellar 7	65,-
Secret weapons	65,-
Mixed up Mother G.	67,-
Spirit of Excalibur	76,-
Where in the World is Carmen San D.	77,-
Monkey Island	87,-
Laura Bow 2	96,-
Return to Zork	99,-
Mad Dog Mcree	109,-
Lost in Time 1+2	115,-
7th Guest	129,-

DINO CD's

Dino Adventure	78,-
Dinosaurier Safari	99,-
MS Dinosaurs	133,-

Auf Disketten für 39,90DM

Sharewarespielpaket 3

Nokrus,Wheel of fortune, Noid, Golf,3D-Billard,Pole Position, Soccer, Air Warrior Demo, Robo Maze 3, Robot, Corncob, Combine, Puzzle,Sherlock, Jigsawpuzzle,Elektrobody,P.A.N.I.K., DiGeneration Demo, kingdom of Syree, Clyde's Adv.,Stelcon, Hoosier City, Egypt Man, Mindwaste, Overkill, Eddie's Chest, Spider Pinball, Math Rescue, Ninja Rabbit, One must fall, Hexxagon, World alive, Space Chase 1, Baron Baldric, Catch Simona, Cyberc Chess, Hero's heart, Night Raid, Ken's Labyrinth, Jetpack und Energiemanager

Bei Bestellungen von 3 CD's eine Überraschungs CD gratis!

TOPSHARE Hans-G Röpke
Wilhelm Buschstr.41
38723 Seesen
Tel.05384/1680
Fax 05384/280 BTX röpke#

Preisliste kostenlos
Versandkosten
Vorkasse + 4,- ; NN + 9,-
Ausland nur Vorkasse + 10,-

MAGIC OF ENDORIA

Geplant für
PC, AMIGA, C64

Laß Dich entführen in die abenteuerliche Welt der Sagen und Legenden! Tief unter der Inselhauptstadt Amran lagert das verschollene Geheimwissen des einst unermeßlich mächtigen Gottes der Endonen unberührt in Kristallräumen. Immer auf der Hut vor dem Rivalen sind zwei mächtige Zauberer auf der Suche nach Splittern des Kristalls des Wissens. Schlüpfe in die Rolle eines dieser Zauberer, leite und organisiere Dutzende unterschiedlicher, herrlich animierter Helfer! Die absolute Herausforderung für anspruchsvolle, findige Strategen!

- *Zwei-Spieler-Option über Null-Modem oder Netzwerk!*
- *Ganze Heerscharen verschiedener animierter Akteure!*
- *Super-Originelle Grafik mit vielen Details!*
- *Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!*
- *Spielstände speicherbar!*

Mit 2-Spieler-Option über Null-Modem oder Netzwerk!

Heerscharen verschiedener Helfer...

...mit unterschiedlichen Aufgaben und Fähigkeiten...

...unterstützen Dich bei der Suche tief im Wüsten!

SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON ROMICO

CHARTBREAKER

Geplant für PC, AMIGA, C64

Willkommen im Musik-Business!
Chartbreaker macht Dich zum Manager einer Newcomer-Band, der Du zum Mega-Hit verhelfen sollst. Du checkst TV-Interviews, verhandelst Plattenverträge und Live-Konzerte! Die ganz neue Verbindung aus interaktivem Adventure und Wirtschaftssimulation. Absolute Top-Grafik, hitverdächtige Original-Musik, über 40 verschiedene Schauplätze - viele Stunden Spielspaß!

(* Larry's neueste Scheibe!)

- Mega-Schrille Texte aus der Feder eines professionellen Satirikers!
- Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!
- Über 40 Handlungsorte!
- Aufwendigste Irrsinns-Grafik!
- Hitverdächtige Original-Musik!

Entwickelt mit den Profis von SONY MUSIC!

Deine künftiger Start

...zum nächsten Verkaufsgespräch!

Erst mal heißt's üben, üben, üben...

SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON ROMICO

Nach dem großen Erfolg von Baleog, Olaf und Erik in The Lost Vikings wurden Rufe nach weiteren Eskapaden der verlorengegangen Nordmänner laut. Wer könnte wohl besser zu diesem Thema Rede und Antwort stehen als Alan Pavlish, der Produzent des Spiels.

Interview mit Alan Pavlish

Weht der Wind von Norden

PC GAMES: OK, Alan. Lost Vikings 2: Wann ist es soweit?

Alan: Ähh,...hier sind drei wunderschöne, handsignierte Kopien des ersten Teils für Deine Leser.

PC GAMES: Keine Bestechungsversuche, bitte (sammle jedoch sofort die Kopien ein)! Raus damit!

Alan: Tja, das ist wirklich schwer zu sagen. Zur Zeit arbeite ich an einem anderen Projekt, das Vorrang hat. Ein Spiel mit dem Titel Nightmare. Die Wikinger sind in der frühen, sehr frühen Entwicklungsphase und es wird wohl noch bis Weihnachten '95 dauern, bis es ein Wiedersehen gibt.

PC GAMES: Dann erzähl uns wenigstens, was Du bisher schon weißt.

Alan: OK. Brandheiß und exklusiv für PC Games: Die Wikinger haben sich im zweiten Teil so verirrt, daß sie sich gegenseitig nicht mehr finden können. Zu Beginn des Spieles sind sie überall verstreut und der Spieler beginnt daher mit nur einem Wikinger. Auf der Suche nach seinen Kumpels trifft er auf einen neuen Charakter, der ihm hilft, die beiden anderen zu finden.

PC GAMES: Heißt das, daß wir nur mit einem der Wikinger spielen werden?

Alan: Oh, nein. Der Spieler beginnt mit Olaf, kämpft sich durch die einzelnen Levels und findet schließlich Erik. Beide zusammen suchen dann Baleog. Neben den Wikingern stellen wir dann auch noch drei taufrische Charaktere vor, die ebenfalls vom Spieler kontrolliert werden.

PC GAMES: Levels! Welche neuen Levels sind denn geplant?

Alan: Atlantis World, Transsylvania World, Wild West World und die Space World. Die Namen sprechen für sich. Tomator wird auch wieder dabei sein.

PC GAMES: Wird sich am Spiel selbst etwas ändern?

Alan: Wir werden das Interface etwas verbessern. Wir bringen neue Bösewichte ins Spiel. Die Wikinger werden auch neue, zusätzliche Fähigkeiten erhalten. Baleog wird sich zum Beispiel mit der Waffentechnologie des 20. Jahrhunderts vertraut machen.

PC GAMES: Lost Vikings ist ein Spiel mit einem sehr europäischen Flair. Plattformspiele, selbst solche mit hoher Qualität, kommen selten aus Amerika.

Alan: Das war eigentlich nicht so geplant. Lost Vikings ist halt ein gutes, unterhaltsames Spiel. Gute Spiele verkaufen sich überall, egal wo sie herkommen.

PC GAMES: Konnst Du Dir vorstellen, einmal nur noch Spiele für Konsolensysteme zu schreiben?

Alan: Ich werde wahrscheinlich immer Spiele für PCs schreiben. Konsolen sind schön und gut und haben sicherlich ihren Platz. Dennoch schränken Sie das Spielvergnügen aufgrund mangelnder Eingabemöglichkeiten zu sehr ein.

PC GAMES: Irgendwelche Ratschläge, wie eingefleischte Fans sich die Zeit vertreiben sollen, bis Vikings 2 rauskommt?

Alan: Spielt die Sega-Version. Die hat sechs neue Levels und eine Cartoonsequenz zwischen den Levels. Auf der Sega CD-Version haben wir die gleichen Welten beibehalten, aber alle Levels sind brandneu.

PC GAMES: Vielen Dank für diez...

Alan: Moment, Moment. Ich will noch eine hochintelligente, deutsche Widmung auf die Kopien schreiben. Was heißt denn: "May the northern winds always be in your back."

PC GAMES: Viel Spaß. Euer Alan.

Alan: Vielen Dank.

PC GAMES: Keine Ursache.

Gewinnspiel

PC Games verlost zusammen mit Interplay drei handsignierte Exemplare des Denkspiels Lost Vikings. Einsendungen bitte an:

COMPUTEC Velag
PC Games Redaktion
Kennwor: Lost Vikings
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Interplays Zukunft

Wie geht es weiter für Interplay? Wird es gelingen, auch weiterhin zukunftsweisende Produkte auf den Markt zu bringen?

Zur Zeit ist man stark mit der Konvertierung der Vorzeigeprodukte auf CD-ROM beschäftigt. Außerdem hat man gerade einen Lizenzvertrag mit dem Simulationsspezialisten Maxis abgeschlossen. Wundern Sie sich also nicht, wenn SimCity und SimFarm bald unter dem Interplay-Label erhältlich sind. Diese beiden Programme wurden mit aufwendigen digitalen Filmszenen noch einmal kräftig aufgepeppt. Weitere CD-ROM Produkte sind Star Trek: 25th Anniversary, für das die Original-Crew ihre Stimmen zur Verfügung stellte, und Lord of the Rings mit über 20 Minuten Film aus Ralph Bakshis animiertem Kinohit. Omar Sharif stellte für Deluxe Bridge seine weitreichenden Kenntnisse als Kartenspieler zur Verfügung und erscheint auch während des Spiels in digitalisierter Form als unermüdlicher Ratgeber. Weitere Konvertierungen auf CD-ROM werden in Form von Battle Chess, Castles II: Siege and Conquest und Buzz Aldrins Race into Space erscheinen. Überhaupt tendiert der Softwaremarkt in Richtung CD-ROM. Nächstes Jahr um diese Zeit wird, neuen Statistiken zufolge, jedes zweite PC-Programm auf CD-ROM erscheinen.

Stonekeep schreit förmlich nach einem Nachfolgeprodukt, das schon aus Kostengründen notwendig ist. Wer weiß, vielleicht zeichnet sich hier für Interplay sogar ein neuer Superhit à la Bard's Tale ab. Mit ziemlicher Sicherheit wird es auch eine dritte Star Trek-Ausgabe geben. Gut, daß Schauspieler in Computerspielen nicht altern.

Auch die neuen Hochbitsysteme, wie 3DO, Atari Jaguar und Commodore CD32, werden stärker berücksichtigt werden. Der gerade abgeschlossene Lizenzvertrag mit Sega und die bestehenden Verbindungen mit Nintendo werden in Interplays Zukunft auch eine Hauptrolle spielen.

In den zehn Jahren seit seiner Gründung hat Interplay sich eine Vormachtstellung erkämpft, die man sicherlich nicht wieder abgeben will. Wenn Brian Fargo und seine Getreuen so weitermachen wie bisher, können wir auch in den nächsten zehn Jahren auf einiges hoffen.

Noch viel Händeschütteln und Verabredungen zur Summer Electronics Show in Las Vegas hieß es dann am späten Abend zurück in Richtung Rocky Mountains. Kurz nach dem Start schaute ich noch einmal aus dem Fenster der Boeing 737. Das Feuer setzte seinen Zerstörungszug fort, die Rauchwolke schien noch größer geworden zu sein. Bei Interplay hatte man einfach keine Zeit, sich darüber Sorgen zu machen. Nicht etwa weil man gegen diese Dinge abgestumpft ist, aber schließlich steht Weihnachten vor der Tür und die Produkte müssen rechtzeitig auf dem Ladentisch sein.

Hier werden die Spiele auf Herz und Nieren geprüft.

Joysoft

GOBLINS 3 dt 94.90

ANSTOSS dt 79.90

Aces over Europe dt	89.90
Alien Breed **	64.90
Aufschwung Ost dt	79.90
B-Wing **	49.90
Battle Isle 2 *	99.90
Burntime dt	69.90
Crazy Sports Footb.	79.90
Cyberrace	94.90
Dark Sun	84.90
Die Siedler dt	99.90
Flight S	109.90
Goal Dino-Dini **	69.90
Indy Car Racing **	89.90
Jurassic Park **	79.90
Larry 6 *	89.90
Links Peppie Beach	59.90
Lost in Time dt	109.90
Magic Boy	69.90
Master of Orion	99.90
Return to Zork **	109.90
Sam & Max	99.90
Schatz i.Silbersee dt	99.90
Schwarzes Auge 2 dt	99.90
Shadow of Yserbius	69.90
Shadowcaster **	89.90
Sim City 2000 *	99.90
Sim Farm dt *	99.90
Sim Farm US	89.90
Simon t.Sorcerer dt	99.90
Star Treck 2 dt	109.90
Starlord	99.90
Striker **	79.90
Subwar 2050 **/*	99.90
T.F.X **	99.90
Zeppelin dt.*	89.90

JETZT GANZ NEU: MAC SOFTWARE SOFORT NACHFRAGEN UND BESTELLEN

CD ROM

Burntime dt	89.90
Day of Tentacle dt	109.90
Joysoft CD	19.90
Labyrinth o.Time	89.90
Mad Dog Mc Gree	99.90
Rebell Assault *	109.90
Return to Zork **	109.90
Super Strike Com.*	109.90
Turrican 2	69.90

Mehr Angebote findet ihr in unserem Katalog Oder ruft doch mal an 0221/4301047-49

50939 KÖLN GOTTESWEG 157 0221 425566

50676 KÖLN MATTHIAS STR. 24 0221 239526

53111 BONN MÜNSTER STR. 11 0288 659726

40211 DÜSSELDORF PEMPELFORER 47 0211 364445

60311 F'FURT 1 FAHRGASSE 87 069 280170

52062 AACHEN BLONDEL STR. 10 0241 406912

53721 SIEGBURG KAISER STR. 54 02241 68045

56068 KOBLENZ SCHLOSS STR. 16 0261 309634

VERSANDADRESSE DURENER STR. 394 50935 KÖLN TEL:0221/4301047 FAX:0221/4302157 BTX:*JOYSOFT#

SONDERANGEBOT SOLANG DER VORRAT REICHT

IBM 3.5"

Black Gold dt	19.90
Eco Quest **	39.90
El Fish	39.90
Eye of Beholder 1 dt	49.90
Grand Prix Unlimited	39.90
Inca US	69.90
Indy 3 VGA dt	49.90
Lands of Lore dt	69.90
Lord o.t.Rings 2 **	39.90
Lure of t.Temptress dt	34.90
Mad TV dt	39.90
Maniac Mansion dt	39.90
Might & Magic 3 dt	39.90
Monkey Island 1 dt VGA	49.90
Premiere Manager	34.90
Pool of Radiance	39.90
Risky Woods **	39.90
Shadowlands **	29.90
Space Hulk **	49.90
Traders dt	39.90
Vision dt	29.90
Wing Commander	39.90
Wizardry 7 dt	54.90

JETZT GANZ NEU: CLUEBOOKS SOFORT NACHFRAGEN UND BESTELLEN

5.25"

Campaign	49.90
Castels 2	49.90
Chuck Yeagers dt	39.90
Comanche **	79.90
Die Kathedrale dt	39.90
Global Effect dt	39.90
Harpoon 1.21 **	49.90
Indy 4 dt VGA	69.90
Mario teaches typing dt	39.90
Railroad Tycoon	29.90
Special Forces	29.90
Warlords	49.90
Waxworks dt	39.90
Wizardry 7 dt	54.90
Ultima Trio 2 **	39.90
V-for Victory 1	39.90

SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ELITE 2 dt 89.90

SAM & MAX dt 99.90

VERSANDKOSTEN:
ab einem Bestellwert von 200 DM : 9 DM,
ab 200 DM : kostenlos,
UPS + 6 DM, EILPOST + 6 DM
VORKASSE : 4 DM,
VK-AUSLAND : 15 DM nur postbar
SICHERHEITSVERPACKUNG: 2.50 DM

IRRTÜMER UND PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN

GUTSCHEIN FÜR DEN JOYSOFT KATALOG
MIT SUPER SPIELBESCHREIBUNGEN AUF FAST 100 SEITEN
BITTE IN EINER FILIALE ABGEBEN ODER AN DEN VERSAND SCHICKEN

Sam`n`Max

Spiel`s noch

Die Geschichte des kriminalistischen Romans und Fernsehfilms hat uns gelehrt, daß Detektive im "Doppelpack" selbst den schwierigsten Fall im Handumdrehen lösen. Der scheinbar unendliche Reigen beginnt mit den Oldtimern unter den Spürhunden, Holmes und Dr. Watson, setzt sich mit den deutschen Kriminalbeamten Schimanski und Tanner fort und findet schließlich mit den Amerikanern Starsky und Hutch sein Ende. Natürlich läßt sich diese Aufzählung über mehrere Seiten ausdehnen, doch kommt es dem Computerspieler letztlich nur auf ein Team an: Sam`n`Max!

mal, Sam!

Die beiden Helden des neuesten LucasArts-Adventures sind allerdings nicht, wie man durchaus vermuten könnte, eine freie Erfindung einiger lustiger Programmierer, sondern sie existieren tatsächlich - oder besser gesagt im Comic. Sam'n'Max erschien vor einigen Jahren auf dem schon längst übersättigten amerikanischen Markt, auf dem Superhelden wie Batman, Superman und Spiderman die Nase ganz klar vorne hatten. Das Resultat: Nur schlappe neun bis zehn Ausgaben waren den urkomischen Mitgliedern der "Freelance Police" (Freelance = engl. Freier Mitarbeiter) beschieden. Programmierer waren aber bekanntlich schon immer für das Verrückte, das Außergewöhnliche zu begeistern, so daß es nur eine Frage der Zeit war, bis sich ein Team der würdevollen Aufgabe einer Computerumsetzung annahm. Daß ein Computerspiel über Sam und Max gerade von LucasArts in die Hand genommen wurde, liegt besonders nahe, denn zahlreiche Mitarbeiter des erfolgreichsten Softwarehauses '93 sind fanatische Anhänger von Sam und Max.

Derb, derber, Sam und Max

Kein Zweifel! Sam und Max sprüht geradezu vor Ironie, Sarkasmus und pechschwarzem Humor. Nimmt Sam noch viele Angelegenheiten locker, so bleibt kein Auge trocken, sobald der impulsive Max die Dinge in die Hand nimmt. Klar, flotte Sprüche haben beide zu bieten, geht es jedoch ans Eingemachte (sprich Handgreiflichkeiten), so überläßt Sam seinem Kollegen Max das Feld. Makabere und dennoch gelungene Szenen geben sich dann die Hand.

Kaum verlassen Sam und Max ihr chaotisches Büro, so gibt es auch schon Anlaß für die ersten Lacher. Ein Kollege wirft einen Mandanten im wahrsten Sinne des Wortes zur Tür hinaus und jagt, um seinen Aussagen auch Nachdruck zu verleihen, ein paar Salven aus dem MG hinterher.

Die Katze hat ein wichtiges Dokument verschluckt. Max weiß eine Lösung und holt das Letzte aus dem armen Tier heraus. Eine elegante Methode ist das mit Sicherheit nicht, doch heiligt der Zweck bekanntlich die Mittel. Brüller Nummer zwei in nur wenigen Minuten!

Abwechslung pur

Eine Menge Abwechslung wird bei Sam und Max nicht nur durch die zahlreichen Zwischensequenzen geboten. Sollte der Spieler der vielen Nachforschungen einmal überdrüssig werden, so kann er sich bei den wirklich außergewöhnlichen Bonusspielen die verlorene Motivation wieder zurückholen.

Düsterer Humor à la Monthy Python (Sie erinnern sich an den Kultfilm "Die Wundersame Welt der Schwerkraft"?). Polizist Sam muß versuchen, mit einem gewaltigen Holzhammer schnell auf- und abtauchende Ratten zu treffen. 40 Ratten erscheinen, 20 muß er davon erwischen, um einen äußerst wichtigen Gegenstand zu gewinnen.

Auf dem Highway ist die Hölle los. Sam fährt, Max steht auf dem Dach. Nun gilt es, allen Verkehrsschildern auszuweichen - entweder durch schnelle Lenkmanöver oder durch einen gewaltigen Sprung von Max. Eine nette Idee, die auch wahnsinnigen Spaß macht. Der Lösung des Spiels kommt man aber durch dieses amüsante Rennen kein Stück näher.

Sie wollten schon immer einmal eine besonders gelungene Version von "Schiffe versenken" auf Ihrem PC spielen? Sam und Max erfüllen Ihnen diesen Traum - allerdings in einer modifizierten Version. Hier müssen PKW und andere Kraftfahrzeuge plaziert werden, anstatt der gewohnten Zerstörer und Flugzeugträger.

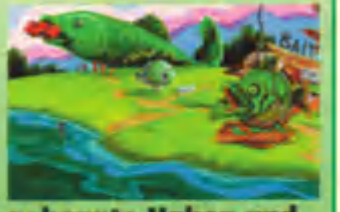
Abstrakte Handlung

Alles beginnt damit, daß Sam und Max vom Bürgermeister persönlich die Anweisung bekommen, sich sofort zum benachbarten Kuriositäten-Zirkus zu begeben. Der hat den Namen auch voll und ganz verdient, das steht schon nach wenigen Minuten fest. Ein wahres Sammelsurium sehr skurriler Gestalten. Da alle "Lebewesen" hinter Schloß und Riegel sitzen, ergreifen schließlich die siamesischen Zwillinge das Wort, sind sie doch die einzigen, die sich einigermaßen frei bewegen dürfen.
Ohne weit vom Thema abzuschweifen, erklären sie Sam und Max, daß sich die Hauptattraktion, ein leibhaftiger Bigfoot namens Bruno, aus dem Staub gemacht hat. Das ist allerdings längst nicht alles, denn zu allem Überfluß hat das zottelige Urtier auch noch Trixxie, das Mädchen mit dem Giraffenhals, entführt. Damit ist die Handlung auch schon knapp umrissen, denn die beiden Aushängeschilder des Zirkus müssen binnen kurzer Zeit wieder an ihren angestammten Platz gebracht werden.

It´s Showtime

Obwohl das neue LucasArts-Adventure in erster Linie durch die starken Texte begeistern kann, ist die grafische Ausarbeitung kaum schlechter ausgefallen. Hier zwei besonders lustige Sequenzen.

Nachdem Sam die beiden Stromkabel an das Fernrohr angeschlossen hat, durchfährt ihn ein gewaltiger Stromschlag. Da Max sein bester Freund ist, möchte er ihm diese Erfahrung auf keinen Fall vorenthalten.



Sam und Max strampeln gemeinsam in die Fischfigur, geben sich ein paar gekonnte Haken und schon liegt der Fisch im Wasser. Darauf schnappt sich Max die Angelrute und nach einem kurzen Gefecht liegen beide zusammen mit dem Fisch abholbereit auf dem dafür vorgesehenen Platz.

Jetzt neu!!

dongle ware

nur* 69 DM

Über 140 verschiedene Spielelemente

Simulation physikalischer Effekte

Deutsche Anleitung und Spieltexte

Hochauflösende, phantastische Grafik

Oxyd™

magnum!

100 Landschaften mit jeder Menge unterschiedlichen Denk- und Geschicklichkeitsaufgaben für wochenlangen Spielspaß

PowerPlay 1/94 »Ein Geschicklichkeitsspiel der Oberklasse zu einem sehr vernünftigem Preis. Kaufempfehlung!«

MacEasy 12/93 »Wertung: Spielbarkeit & Fun = genial. Kaufempfehlung!«

DOS-Shareware 1/93 »Oxyd hat gute Chancen ein Klassiker wie PacMan oder Tetris zu werden!«

Neuartiges, absolut fesselndes Spielprinzip

Perfekte Maussteuerung

Realistische Soundeffekte

IBM-PC, Amiga, Macintosh und Atari ST/TT/Falcon!

GAME OF THE YEAR CoPad

Direkt- und Fachhändlervertrieb: Dongleware Verlags GmbH
Postfach 1163 • D-69139 Neckargemünd • Telefon/Fax (0 62 23) 87 40
Fachhändlervertrieb: Leisuresoft Vertriebs GmbH • Telefon (0 23 83) 690 Fax (0 23 83) 57 116
Gegen einen Umkostenbeitrag von 5 DM in Briefmarken erhalten Sie direkt vom Dongleware Verlag eine Demoversion von Oxyd™magnum! gratis! Bitte geben Sie Ihr System an.
* Verkaufspreis inklusive Mehrwertsteuer zzgl. ca. 10 DM Versandkosten.

FDS Software Tel. 0 23 24/5 53 31

TOP SPIELE

Programm		PC
A320 Airbus US	dv	99,95
A. Train	dv	99,95
A.T.A.C.	dv	99,95
Aces over Europe		89,95
Anstoß	dv	79,95
B-17 Flying Fortress	dv	99,95
Battle Isle Data 2	dv	45,95
Battlechess 4000 SVGA	da	79,95
Bundesliga Manager solange der Vorrat reicht	dv	39,95
Burntime Manager 2.0	dv	79,95
Burning Steel	dv	89,95
Burning Steel Data D. 1	dv	39,95
Burning Steel Data D. 2	dv	39,95
Burntime	dv	79,95
Bydo Blaster	dv	39,95
Comets 2	dv	79,95
Championship Manager 93		89,95
Kamaraden	dv	99,95
Comanche	dv	99,95
Comanche Data D	dv	34,95
Dagger of Amon Ra	dv	89,95
Dark Queen of Krynn	dv	89,95
Dark Sun		79,95
Deluxe Strip Poker 2		49,95
Der Patrizier	dv	89,95
Die Kathedrale solange der Vorrat reicht	dv	39,95
Dogfight	dv	79,95
Eco Quest	dv	89,95
Eishockey Manager	dv	89,95
Elite 2	da	79,95
Eye of the Beholder 3	dv	89,95
Falcon 3.0	dv	89,95
F117A Nighthawk	dv	89,95
F 15 Strike Spel 3	dv	89,95
Flashback	dv	69,95
Flashback on Earth	dv	89,95

Programm		PC
Flight Simulator 5.0		99,95
Sven D. New York		49,95
Sven D. Paris		49,95
Formula 1 Grand Prix	da	89,95
Goal	da	69,95
Gunship 2000	da	89,95
Hardball	dv	89,95
Hardball 3 solange der Vorrat reicht		39,95
Harrier Jump Jet	dv	99,95
Heavy Gear 1914-1918	dv	89,95
Hong Kong Mahjong solange der Vorrat reicht		39,95
Indiana Jones 4	dv	89,95
Jigsaw Phoenix	dv	59,95
Jack Nickl. Golf solange der Vorrat reicht		45,95
Jonathan	dv	59,95
King's Q 5	dv	89,95
King's Q 6	dv	89,95
Lands of Lore	dv	69,95
Legend	dv	89,95
Legend of Kyrandia	dv	89,95
Leisure S.L.3	dv	79,95
Lemmings 2	ml	89,95
Links solange der Vorrat reicht	da	45,95
Links 386 Pro	dv	99,95
Links Banff SVGA	dv	45,95
Links Belfry SVGA	dv	45,95
Links Inns Brook SVGA		45,95
Links Mauna Kea 3	dv	45,95
Links Pine Hurst SVGA	dv	45,95
Lord of the Rings 2 so lange der Vorrat reicht	da	39,95
Maniac Mansion 2	dv	89,95
Monkey Island 2	dv	89,95
NHL Hockey	dv	79,95
Pirates Gold	dv	99,95
Plane 9 Fly Space		49,95
Pinball 8 Ball de Luxe		69,95

Programm		PC
Pinball Dreams	ml	69,95
Prince of Persia 2	dv	79,95
Robocod	ml	39,95
Schatz im Silbersee	dv	89,95
Syndicate	dv	89,95
Space Q. 5	dv	89,95
Star Lord	vorb.	
Streetfighter 2	da	69,95
Strike Commander	da	89,95
Tactical Op. 1	da	45,95
Strike C. Tyrant	da	39,95
Stunt Island		89,95
Sherlock Holmes	dv	89,95
Vikings	dv	79,95
Wing Commander 1		89,95
Wing Commander 2	dv	89,95
Wolfen	dv	89,95
X Wing	da	89,95
X Wing Mission Disk	da	45,95
Xenobots	da	79,95
X-Wing Upgrade Kit	dv	59,95
Tie Jet	da	79,95
CD ROM		
Dagger of Amon Ra		79,95
Der Patrizier	dv	89,95
Eye of the Beholder 3		89,95
Indiana Jones 4		89,95
King's Q 5	da	99,95
King's Quest 6	da	119,95
Lakemoth of Tiles	da	119,95
Legend of Kyrandia	dv	89,95
Maniac Mansion 2	da	99,95
Return to Zork		99,95
Space Q 4	da	99,95
Wing C. 1 Deluxe	ml	139,95
Wing C. 2 Deluxe		139,95

Privateer da 89,95
Speech Pack da 45,95

Jurassic Park da 69,95

Lösungshefte je 19,50

Chaos strikes back
Cadenamo: Iceman
Conquest for Camelot
Die Kathedrale
Dune – Wüstenplanet
Dungeon Master
Eco Quest 1
Elvira 1, 2
Eye of the Beholder 1, 2
Gold Rush
Heart of China
Indiana Jones 3, 4
King's Quest 1, 2, 3, 4, 5, 6
Leisure Bow 2
Leisure Suit Larry 1, 2, 3
Leisure Suit Larry 5
Loom
Manhunter 1, 2
Maniac Mansion
Maniac Mansion 2 (Day of the Tentacle)
Monkey Island 1, 2
Operation Stealth
Police Quest 1, 2, 3
Quest for Glory 1, 2, 3
Space Quest 1, 2, 3, 4, 5
T 1 files of Sherlock Holmes
The Castle of Dr. Brain
The Colonel's Bequest
The Conquest's of the Longbow
Tips und Tricks
Ultima 6, 7
Ultima Savage Empire
Ultima Underworld
Willy Beamish
Zak McKracken

dv = deutsche Version
da = deutsche Anleitung
ml = mehrsprachig
* = bei Erscheinung dieser Ausgabe noch nicht lieferbar
vorb. = vorbestellen

Bestellen könnt Ihr telefonisch oder per Post!
Mo – Fr 14 – 20 Uhr geliefert wird per Nachnahme + 6,- DM oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck)
Ab 150,- DM portofrei.
Ab 200,- DM 3% Skonto
Bestellt am besten noch heute bei:

FDS SOFTWARE
Wodantal 37, 45529 Hattingen
Fax (0 23 24) 2 71 04

NEU! jetzt auch Ladenlokal in Krefeld
St. Antonstr. 80
Tel. 0 21 51 / 77 25 11
Ihr Spezialist für Hardware NEU!

NEU! Frankfurter Weg 58
33106 Paderborn
Tel. 0 52 51/7 57 90 od. 76 09 93
Fax 0 52 51 /7 61 46
Ihr Spezialist für Hardware NEU!

Fischers Fritze schlitzt grüne Fische. In diesem Spiel gehört das noch zu den harmlosen Szenen.

Neue Steuerung

LucasArts hatten bislang immer wieder auf die gleiche Benutzerführung zurückgegriffen, die schon bei ihrem ersten Erfolg "Maniac Mansion" in groben Zügen vorhanden war. Jetzt geht der Adventure-Profi aber einen neuen Weg. Wie bei Sierra-Spielen kann nun mit der rechten Maustaste eine Funktion ausgewählt werden und in einer schmuddeligen Schachtel befinden sich alle Gegenstände.
Bemängeln kann man da selbstverständlich überhaupt nichts, haben sich doch beide Systeme in der Vergangenheit als geradezu brillant erwiesen.

Für Anfänger oder Profis?

Die Antwort auf diese Frage kann nur lauten: für beide! Profis werden sicherlich sehr viel schneller auf die Lösung eines Rätsels kommen und auch alle evtl. nützlichen Gegenstände auf einen Blick erfassen. Blutige Anfänger müssen sich erst an das etwas abstrakte Denken gewöhnen, das allerdings bei Sam`n`Max längst nicht so stark im Vordergrund steht wie beispielsweise bei Day Of The Tentacle oder Lost In Time. Für beide Gruppen gilt: der Spielspaß steht im Vordergrund und nicht die Herausforderung, das Spiel möglichst schnell durchzuzocken. Lachen ist angesagt!

Grafik und Sound

Wenn man den Namen LucasArts hört, steckt man seine normalerweise seine Erwartungen gleich ein paar Stufen höher. Niemand hätte wohl gedacht, daß man ein ausgezeichnetes Spiel wie Day Of The Tentacle noch einmal übertreffen kann. LucasArts bzw. Sam`n`Max macht das scheinbar Unmögliche hingegen möglich! Witzige Animationen, gepaart mit den hervorragenden Hintergrundgrafiken, machen Sam`n`Max fast schon zu einem spielbaren Comic. Die melodischen Musikstücke und tollen Soundeffekten unterstützen diesen Eindruck.

Fazit

Sam`n`Max ist jedem Comicfan dringend ans Herz zu legen. Die witzigen Bildschirmtexte wurden in der deutschen Version komplett übersetzt und sogar die englische Sprachausgabe wurde diesmal berücksichtigt und neu eingesprochen. Der Aufwand hat sich gelohnt, denn selten hat ein so perfektes, lustiges und zugleich packendes das Licht der Spiele-Welt erblickt. Wer auf derben und sarkastischen Humor steht, darf sich dieses Spiel auf keinen Fall entgehen lassen.

Oliver Menne ■

Stunts, Stunts, Stunts

Mit spektakulären Szenen wird nicht gegeizt. Manchmal liegt die Vermutung nahe, daß aus diversen Polizei-Komödien abgekupfert wurde, doch die meisten Sequenzen sind wohl den Gehirnen der Programmierer entsprungen.

Ein Kinderkarussell mit Folgen. Es beginnt damit, daß sich die beiden blauäugigen Polizisten kopfüber

Wäre Sam nicht schon Privatbulle, so hätte ihn mit Sicherheit ein Job bei einer Stuntman-

anketten lassen. Dann ist die Show perfekt, denn das Karussel dreht sich mit atembe-

Truppe gereizt. Die hammerstarke Ausparkaktion weckt gewisse Erinnerungen

raubender Geschwindigkeit, so daß selbst hartgesottene Gestalten wie Sam und Max die Segel streichen müssen.

an den ersten Film der Police Academy-Reihe. Alle Achtung, Herr Wachtmeister!

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 10 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

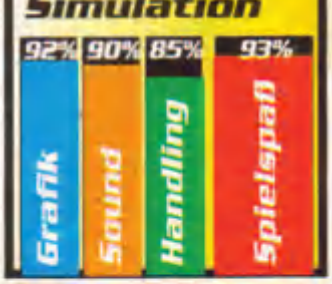
BESONDERHEITEN
- Comic als Vorlage

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

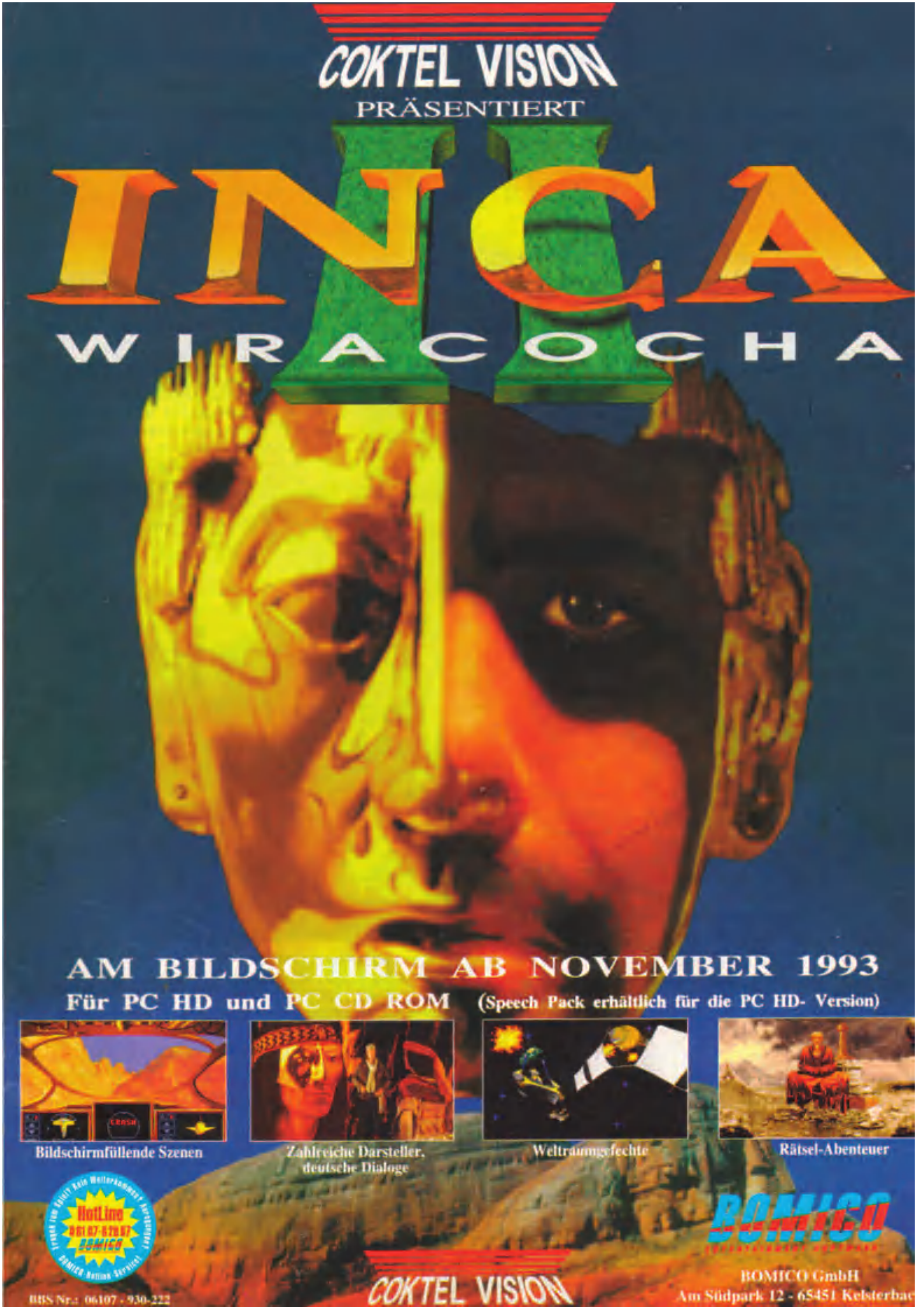
HERSTELLER
LucasArts

RANKING

Simulation



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal


COKTEL VISION
PRÄSENTIERT
INCA
WIRACOCHA
AM BILDSCHIRM AB NOVEMBER 1993
Für PC HD und PC CD ROM (Speech Pack erhältlich für die PC HD- Version)
Bildschirmfüllende Szenen
Zahlreiche Darsteller, deutsche Dialoge
Weltraumgefechte
Rätsel-Abenteuer
HotLine
BOMICO
BOMICO GmbH
Am Südpark 12 - 65451 Kelsterbac
BBS Nr.: 06107 - 930-222
COKTEL VISION

Aufschwung Ost

Im Osten viel Neues

Der wirtschaftliche Aufschwung in den neuen Bundesländern hat schon vielen Politikern Kopfzerbrechen bereitet. Sunflowers, ein brandneues Softwarehaus aus deutschen Landen, hat sich jetzt, gute vier Jahre nach dem Fall der Mauer, dieser Problematik angenommen.

Das Ziel ist klar gesteckt: Die neuen Bundesländer müssen möglichst schnell den alten angepaßt werden, denn vor allem aus wirtschaftlicher Sicht gibt es allerhand aufzuholen. Was liegt da näher, als die Rolle des wichtigsten Manns im Staate, des Bundeskanzlers, einzunehmen. So hat man nun alle Möglichkeiten, um den schnellen Fortschritt anzutreiben und alle sozialen Mißstände aus der Welt zu schaffen.
Beginnen sollte man mit dem Einsteigerszenario, denn Aufschwung Ost ist einfach zu kompliziert, als daß man es mal kurz in der Kaffeepause zocken könnte. Viele Gesichtspunkte eines Problems müssen bedacht werden, um eine drohende Katastrophe zu verhindern. Dabei können die unterschiedlichsten Szenarien gespielt werden. Man kann sich entscheiden, ob man die ständig steigende Arbeitslosenquote gen Nullpunkt drücken, die erheblichen Umweltschäden wieder rückgängig machen oder eines der anderen Probleme lösen möchte. Es ist für jeden Nachwuchspolitiker etwas dabei.

Die neuen Bundesländer im Überblick. Hier kann man sich sehr schnell die nötige Orientierung verschaffen. Reparaturbedürftige Straßennetze, Atomkraftwerke und Kläranlagen werden natürlich auch angezeigt.

Das Bauwesen

Bei Aufschwung Ost gilt es nicht nur, das Budget richtig zu verteilen, man muß zusätzlich noch bauunternehmerischen Spürsinn entwickeln.

Post Nur wenige Arbeitsplätze

Fabrik Viele Arbeitsplätze

Häuser Wohnraum

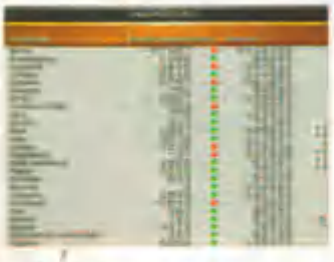
Flughafen Image

SimCity als Vorbild?

Aufschwung Ost kann sein großes Vorbild kaum verleugnen, denn die starken Anleihen bei SimCity sind vor allem im Bildschirmaufbau und Spielablauf zu offensichtlich. Trotzdem handelt es sich nicht um einen billigen Abklatsch, denn Aufschwung Ost hat eine Menge mehr zu bieten. So muß man bei dieser Wirtschaftssimulation gleich mehrere Städte im Auge behalten und kann sich nicht gemütlich auf eine Stadt konzentrieren. Ständig muß zwischen den hilfsbedürftigen Städten hin- und hergeschaltet werden, um auf der Höhe des Geschehens zu bleiben. Ständig treten neue Aspekte ins Rampenlicht. So benötigt Berlin zum Beispiel dringend Wohnraum, Dresden mangelt es an Arbeitsplätzen und Erfurt braucht unbedingt ein neues Stromkraftwerk. Ob es sich dabei um ein Atom-, Kohle- oder Solarkraftwerk handelt, spielt nur dann eine Rolle, wenn man den ökologischen Gesichtpunkt nicht aus den Augen verlieren möchte. Besteht das Ziel nur darin, den finanziellen Aufstieg zu bewerkstelligen, so muß mit der Umwelt nicht zimperlich umgegangen werden. Weitere Ziele sind die Erhaltung der Verkehrswege, eine gute Müllentsorgung und die Ent-

Noch steht Brandenburg im Schatten von Berlin. Als Bundeskanzler liegt es aber in Ihrer Hand...

Berlin kann wie jede andere Stadt entweder aus schwindelnder Höhe oder aus nächster Nähe unter die Lupe genommen werden. Für beides gilt: eine beeindruckende Stadt!



deckung von Rohstoffen. Außerdem können Fischerei- und Landwirtschaftsbetriebe aufgebaut werden, um zusätzlich Arbeitsplätze zu schaffen. Die wirtschaftspolitische Komponente wird ebenfalls nicht vernachlässigt, denn der Spieler muß ebenfalls dafür sorgen, daß der Bundeshaushalt nicht in astronomische Höhen steigt. Dabei sollte man sich immer nach dem jeweiligen Bedarf richten und den Sektor solange senken, bis beide Werte einigermaßen übereinstimmen. Auf diese Weise schafft man sich auch Reserven für evtl. Notfälle. Grafik und Sound geben wider Erwarten ein hervorragendes Bild ab. Die einzelnen Gebäude wurden schön gezeichnet, die Landkarte der neuen Bundesländer besticht durch ihre tolle Auflösung und selbst die tollen Statistiken und Auswertungen werden grafisch ansprechend präsentiert. Soundtechnisch kann vor allem der bombastische Sound beim Bau eines Gebäudes begeistern. Die musikalische Untermalung klingt hingegen nur anfangs toll, später wird sie schnell langweilig.

Die Regierung

Natürlich müssen nicht nur die einzelnen Städte kräftig investieren, denn Bund und Länder werden ebenfalls kräftig zur Kasse gebeten.

Eisenbahnlinie
wichtig für Frachtverkehr

Kläranlage
saubere Wasservorräte

Straßenbau
primär für Privatverkehr

Atomkraftwerk
günstige Energiequelle

Müllkippe
für normalen Hausmüll

Abrißfirma
Platz für neue Gebäude

Fazit

Aufschwung Ost ist dem Klassiker unter den Wirtschaftssimulationen durchaus ebenbürtig, so daß es sich vor SimCity nicht verstecken muß. Einige nette Ideen und eine herausragende Spielbarkeit machen dieses Spiel nicht nur für Finanzexperten interessant. Eigentlich kann Aufschwung Ost nur eines gefährlich werden: das baldige Erscheinen von SimCity 2000.

Oliver Menne ■

Anhand dieser kurzen Statistik kann sehr schnell festgestellt werden, wo die Probleme liegen.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 3 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- benötigt 820 KB XMS-Speicher

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Sunflowers

RANKING

Strategie

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Alien Breed

Der Horror beginnt

Nachdem sich Alien Breed auf dem Amiga unlängst zu einem Klassiker entwickelt hat, versucht es nun in einer erweiterten Umsetzung, den PC zu erobern.

Die Darstellung der Raumstation übertrifft die Grafik der Amiga-Version.

Der Interplaneten-Corps (IPC), eine Art Weltraumpolizei, die im Universum für Recht und Ordnung sorgen soll, hat wieder einmal alle Hände voll zu tun. Eine hochmoderne Raumstation, auf der Wissenschaftler an neuesten Sicherheitssystemen arbeiten, ist von furchterregenden Aliens attackiert worden. Sofort wird eine Weltraumstreife angefordert, die Lage zu erkunden. Im Ein-Spieler-Modus besteht diese Streife aus lediglich einem Einzelkämpfer. Bei zwei Spielern erscheinen hingegen gleich zwei Soldaten auf dem Bildschirm, die simultan gesteuert werden können. Auf der besagten Raumstation angekommen, finden Sie sich in einem komplexen Gänge- und Räumesystem wieder, das aufgrund eines kompletten Stromausfalls nur spärlich beleuchtet ist. Lediglich die lebenserhaltenden Funktionen, wie z. B der neuartige "Intex"-System-Computer, sind noch voll intakt.

Die Außerirdischen kommen

Mit der spärlichen Standardbewaffnung begibt man sich nun auf eine gefährliche Suche nach Liften, Terminals und sonstigem noch funktionsfähigem Equipment. Doch unzählige "Aliens" machen mit ihren zum Würgegriff vorgestreckten Armen diese Suche zu einer lebensgefährlichen Odyssee, auf der man mit Munition und Leben vorsichtig umgehen sollte.

Fleißig gebrütet...

Obwohl sich Alien Breed als Amiga-Umsetzung ankündigt, hat sich doch einiges geändert. Neben der deutlich verbesserten Grafik, die mit klappernden Belüftungsschleusen und blinkenden Notlichtern für das nötige "Feeling" sorgt, wurde Alien Breed von sechs auf 18 Levels aufgebauscht. Natürlich darf man von einem Shoot 'em Up-Spiel aus dem Amigazeitalter nicht allzuviel erwarten. Sound und Grafik lassen zwar so etwas wie eine gute Atmosphäre aufkommen, besondere Innovationen sind jedoch nicht geboten. Außer dem Metzeln von Aliens und dem Aufsammeln von Schlüsseln, Munition und Geld ist nicht viel Abwechslung vorhanden. Wer sich jedoch heute noch zu den spartanischen Ballerspielen aus grauer Vorzeit hingezogen fühlt, wird an Alien Breed sicherlich großen Spaß haben.

Marcus Islinger ■

Für reichlich Aliens ist gesorgt: Actionspaß für ein oder zwei Mitspieler.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 2,1 MB	Roland
MEM640 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Umsetzung des Amiga-Kultspiels

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Team 17

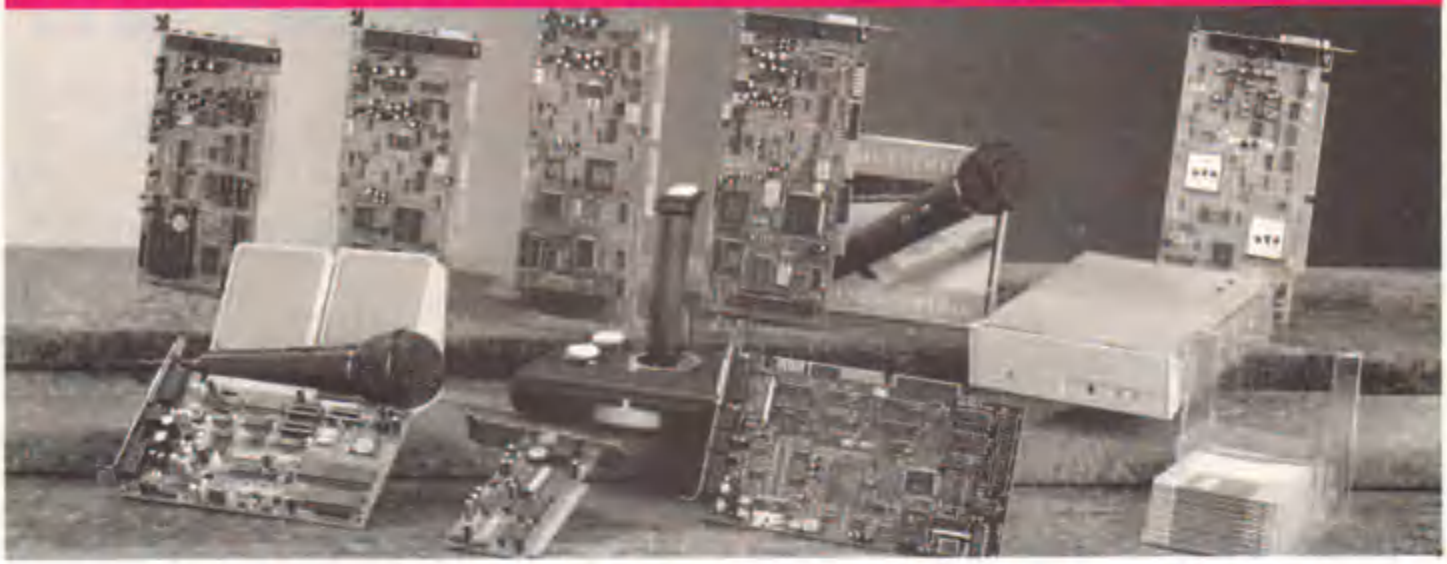
RANKING

Shoot'em Up

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
65%	68%	70%	65%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	Paßwort

Bei SOFT & SOUND: Reihenweise Schweinepreise



Die neue Soundblaster-Generation ist da:

Soundblaster 16 Basic,
deutsch 299,00

Soundblaster 16 Multi CD,
deutsch 379,00

Soundblaster 16 Multi CD
mit ASP Chip, dt. *449,00

Superpreis!

Soundblaster Pro Deluxe
mit Lemmings und Indy 500 229,00

CD-Rom-Hits

Double Speed CD-Rom Matsushita 562
mit Controller *499,00

CD-Rom Mitsumi LU 005 S
mit Controller 379,00

Multi Media Kit 1: CD-Rom Mitsumi LU 005 S mit Soundblaster 16 Basic. *599,00
-mit Soundblaster 16 Multi CD *649,00
-mit Soundblaster 16 Multi CD ASP.. *729,00

Multi Media Kit 1: Double-Speed CD-Rom mit Soundblaster 16 Basic *749,00
-mit Soundblaster 16 Multi CD *839,00
-mit Soundblaster 16 Multi CD ASP.. *909,00

* Nicht lange warten, sofort bestellen. Nutzen Sie die zeitgemäßen Finanzierungsangebote von SOFT & SOUND. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins

SIMON THE SORCERER

JURASSIC PARK

PRIVATEER

ELITE II - FRONTIER

Alle Preise sind Versandpreise, nicht alle Artikel sind angeboten und in jeder Filiale erhältlich. Alle Preisliste verlieren ihre Gültigkeit, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

SOFTWARE HITS FÜR DEN PC

Aces over Europe	84,95	NHL Hockey	84,95
Alien Breed	54,95	Nick Faldo's Golf	89,95
Ballistic Diplomacy	49,95	Penthouse Hot Numbers Deluxe	79,95
Die Siedler	84,95	Seal Team	84,95
Dracula	84,95	Speed Racer	69,95
Flugsimulator 5.0	119,95	Subwar 2050	94,95
Goal	64,95	Turrican 2	69,95
Kingmaker	69,95	Unlimited Adventures	84,95
L. Matthäus Fußball	69,95		

CD-ROM Software:

"Lyrics" für Windows, Karaoke CD	99,90
Visual Hot Girls	79,00
Visual Fantasies	79,00
Moving Fantasies	99,00
Total Fantasies	99,00
Covergirl Strip Poker	89,00

(Abgabe nur an Volljährige)

Wenn auch Sie SOFT & SOUND Partner werden wollen, so rufen Sie die Zentrale Düsseldorf an.

SOFT & SOUND-Filialen finden Sie in folgenden Städten:

52 062 **Aachen**	Schildstr. 4	Tel.: 0241 /30131	50 670 **Köln**	Von-Werth-Str. 20-22	Tel.: 0221/121806	54 290 **Trier**	Zunkerbergstr. 21	Tel.: 0651/40532
59 755 **Arnsberg-Neheim**	Lange Wende 30	Tel.: 02932/1094	50 939 **Köln**	Gottesweg 149	Tel.: 0221/446499	67 547 **Worms**	Luisenstr. 10	Tel.: 06241/88444
51 465 **Bergisch-Gladbach**	Dr. Robert-Koch-Str. 12	Tel.: 02202/43767	67 063 **Ludwigshafen**	Kreuzstr. 8	Tel.: 0621/632772	35 576 **Wetzlar**	Alterberger Str.20	Tel.: 06441/54520
10 551 **Berlin**	Oldenburger Str. 44	Tel.: 030/3962821	23 564 **Lübeck**	Wakenitz Str.7	Tel.: 0451/794345	38 300 **Wolfenbüttel**	Heinrichtenweg 23	Tel.: 05331/61820
33 615 **Bielefeld**	Schloßhofstr. 1	Tel.: 0521/138033	39 112 **Magdeburg**	Braunschweiger Str. 104	Tel.: auf Anfrage			
53 123 **Bonn**	Schaffhausenweg 74	Tel.: 0228/625076	68 159 **Mannheim**	Jungbusch Str. 3	Tel.: 0621/101203			
38 118 **Braunschweig**	Hohenhofstr. 10	Tel.: 0531/508231	48 147 **Münster**	Ferdinand Str. 8	Tel.: 0251/278515			
40 477 **Düsseldorf**	Grashofstr. 1	Tel.: 0211/4910187	66 538 **Neunkirchen**	Bahnhofstr. 13	Tel.: 06821/26797			
47 051 **Duisburg**	Ulrichstr. 2-4	Tel.: 0203/21084	41 460 **Neuss**	Hamtorstr. 20	Tel.: 02131/278967			
91 054 **Erlangen**	Luitpoldstr. 15	Tel.: 09131/26658	26 131 **Oldenburg**	Edewechter Landstr. 4	Tel.: 0441/501445			
79 106 **Freiburg**	Lehener Str. 24	Tel.: 0761/287112	49 074 **Osnabrück**	Heinrich-Heine-Allee 7	Tel.: 0541/XXXXXX			
37 085 **Göttingen**	David-Hilbert-Str. 2	Tel.: 0551/46563	31 224 **Peine**	Schmiedestr. 16	Tel.: 05171/72823			
58 095 **Hagen**	Bergischer Ring 5	Tel.: 02331/26774	66 953 **Pirmasens**	Alleestr. 3	Tel.: 06331/75150			
20 144 **Hamburg**	Beim Schlump 21	Tel.: 040/458115	48 431 **Rheine**	Auf dem Thie 8	Tel.: 05971/2219			
22 083 **Hamburg**	Barthaventr. 57	Tel.: 040/224633	66 121 **Saarbrücken**	Mainzerstr.78	Tel.: 0681/638629			
34 131 **Kassel**	Lange Str. 81	Tel.: 0561/39463	66 740 **Saarlouis-Fraulaut.**	Saarbrücker Str. 22	Tel.: 06831/88159			
24 116 **Kiel**	Sternstr. 18	Tel.: 0431/970046	67 346 **Speyer**	Wormser Landstr. 24	Tel.: 06232/49107			
56 068 **Koblenz**	Markenbildchen Weg 24	Tel.: 0261/31848	66 386 **St. Ingbert**	Ludwig Str. 14	Tel.: 06894/382850			

Werden Sie I.W.C. Mitglied und profitieren Sie:

- Einkauf von neuen Produkten zum Testen
- Verbilligter Einkauf für Mitglieder
- Vereinseigentum kann zu Hause getestet werden
- Hotline für Mitglieder
- Weiterbildungsangebote
- Infoveranstaltungen

Fragen Sie Ihren SOFT & SOUND-Partner

SOFT & SOUND Zentrale Düsseldorf, Rethelstr.130, 40 237 Düsseldorf, Tel: 0211/633006, Fax 0211/6411123

Oxyd Magnum

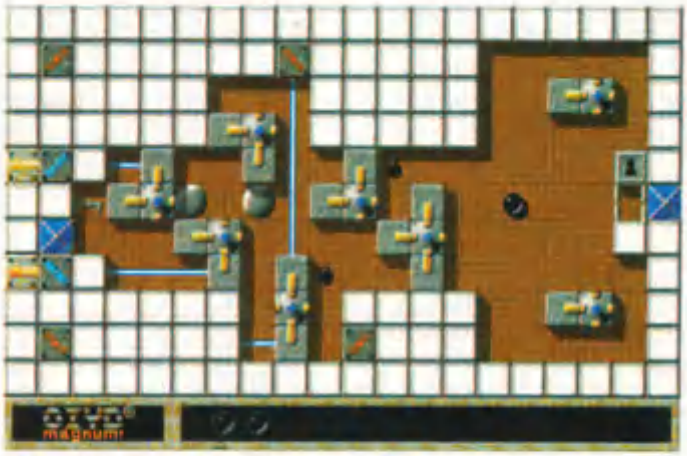
Die Kugel rollt wieder

Vor gar nicht allzu langer Zeit machte sich eine damals noch recht unbekannte Firma mit einem simplen Spiel und einem wahrlich unspektakulären Hauptdarsteller einen Namen.

Dem einstigen Oxyd wurde nun ein Beiname verpaßt und schon geht das Geschicklichkeitsgerangel um eine Kugel, die nun durch 100 zusätzliche Levels begleitet werden kann, weiter. Am Spielprinzip hat sich nicht viel geändert, so daß sich eingeschworene Fans keine Gedanken machen müssen, um gleich voll einsteigen zu können. Ziel eines jeden Parcours ist es nun, mit Hilfe der Murmel die immer pärchenweise existierenden sog. Oxydsteine durch Berührung zu aktivieren, um in den nächsten Level zu gelangen. Positiv hervorzuheben sind die wieder einmal gelungenen, selbst geschickte Gehirnakrobaten schier zur Verzweiflung treibenden Levels, die weggelassene, nervige Sicherheitsabfrage und das mit Tips für echt schwere Landschaften gefüllte Handbuch. Ebenfalls wieder mit von der Partie sind die altbewährten Levelcodes, die es dem Spieler ermöglichen, immer wieder dort anzufangen, wo er das letzte Mal aufgehört hat.

Keine Innovationen

Maus-Steuerungs-Umkehrplatten, Sumpflöcher, endlos tiefe Abgründe, zerbröckelnde Bodenfliesen und unsichtbare Mauern kennt man bereits aus dem ersten Teil und die erhofften Neuerungen, die unserer kleinen Kugel das Leben schwermachen, sind rar und können an einer Hand abgezählt werden. Grafisch hat sich in dieser Richtung ebenfalls nicht viel getan. Weder unsere kleine Murmel noch ihre Umgebung, wie Wasser, Sumpf, die verschiedensten Steinblöcke und Gegner, sind einer grafischen Kur unterzogen worden. Auch am Sound hat sich leider nichts geändert, so daß beispielsweise immer noch die selben FX-Klänge beim Ableben unseres runden Schützlings an des Spielers Ohr dringen.

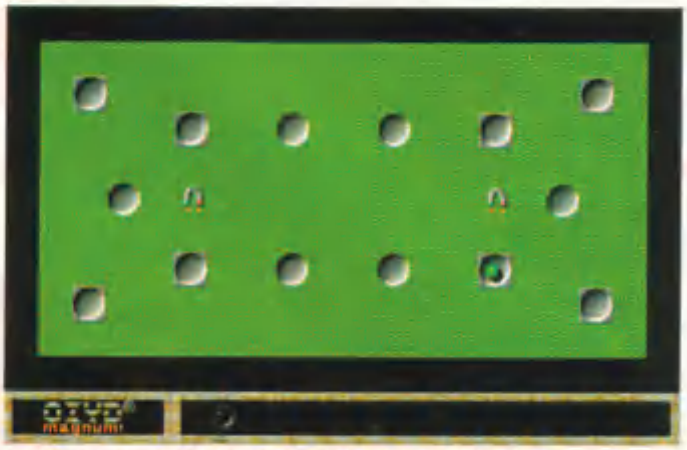


Die altbekannten Laserstrahlen machen es unserer Kugel auch diesmal wieder schwer.

Zwei-Spieler-Modus ade?

Über die eben genannten Punkte kann der Neueinsteiger sowie der eingeschworene Oxydfan jedoch hinwegsehen. Nicht aber über den meiner Meinung nach schmerzlichen und unverständlichen Verlust bei Oxyd Magnum und den größten Pluspunkt seines Vorgängers - der Zwei-Spieler-Option. Konnte man bei der ersten Version dieses Spiels noch über Modem oder serielle Schnittstelle im Teamwork gleichzeitig die Kugeln qualmen lassen, so ist diese enorm reizvolle Option bei der Magnum-Variante kurzerhand weggelassen worden.

Simon Schmid ■



In Trance sollte man bei den oft recht kniffligen Meditationslandschaften wirklich nicht verfallen.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Kugel-Gimmick liegt bei

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 69,-

HERSTELLER
Dongleware Verlags GmbH

RANKING

Denkspiel

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

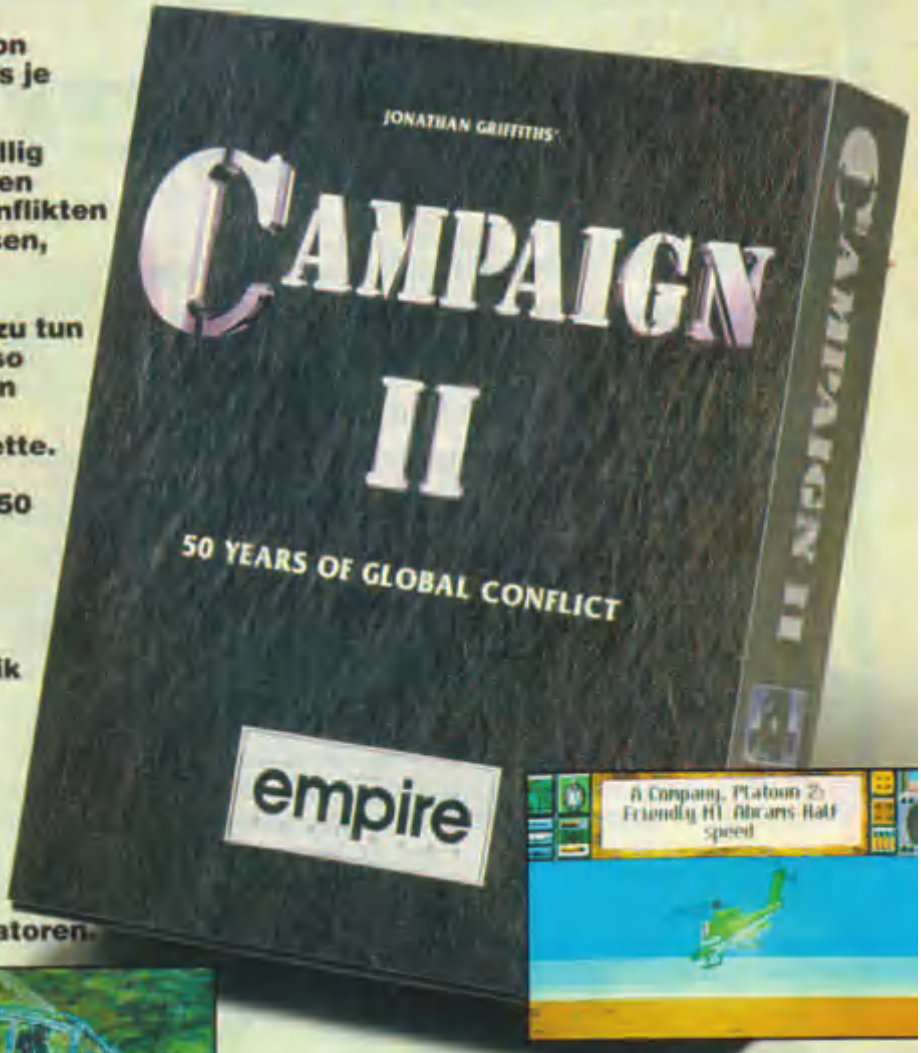
50 JAHRE WELTWEITER KONFLIKTE

Campaign II leitet eine neue Generation von Kriegs-Simulationen ein

Campaign II leitet eine neue Generation von Kriegs-Simulationen ein, mit mehr Tiefe als je zuvor und fabelhafter Echtzeit-3D-Action.

Die Tiefe erhält Campaign II durch eine völlig neue Strategie. Militärberater wie Wilf Owen haben ihre Erfahrungen aus kürzlichen Konflikten den Computerspielen zugute kommen lassen, und das Endergebnis fühlt und sieht sich wirklichkeitsgetreuer an als je zuvor. Alle Aspekte, die mit der Leitung einer Armee zu tun haben, sind in Betracht gezogen worden, so daß Sie nun den Befehl auf jeder der Seiten übernehmen können, und zwar in jedem beliebigen Dienstgrad in der Kommandokette. Über 130 Schablonen der wichtigsten Militärmächte aus 56 Ländern der letzten 50 Jahre sind eingeschlossen worden, um Einsicht in wirkliche Konflikte zu bieten, wie Korea, Vietnam und den Golfkrieg (Operation Desert Storm).

Die Action spielt sich in schneller 3D-Grafik ab, wenn Sie sich dafür entscheiden, das Schlachtfeld in einem der 152 Typen von Militärfahrzeugen des Spiels zu betreten. Steuern Sie Panzer, APC's und mobile Artillerie, verwenden Sie Waffen von kabelgeführten bis zu zielgesteuerten Raketen, von Maschinengewehren mit Laservisier bis zu selbstnachführenden Visieren, Nachtsicht und Kanonenstabilisatoren.



- **Campaign II ist nun die umfassendste Simulation mit neuer, verbesserter Strategie auf jeder Ebene de Kommandohierarchie und ähnelt damit sehr stark echten Militärsimulationen.**
- **Sie stehen im Mittelpunkt der Action, wenn Sie Hubschrauber in Luft-Boden-oder Luft-Luft-Angriffen fliegen.**
- **Setzen Sie Ihre Infanterie in nervenaufreibender Schlachtfeld-Action in neuer, verbesserter 3D-Animation ein.**
- **Kämpfen Sie mit allen modernen Waffensystemen: Fernlenkraketen, Raketengeschossen, Cruise Missiles, Laservisieren, Kanonenstabilisatoren und Nachtsichtgeräten.**

CAMPAIGN WAR CROSS — CAMPAIGN WAR CUT
CAMPAIGN II IST GRÖSSER UND BESSER,
GANZ EINFACH DIE BESTE
MILITÄR-SIMULATION DES JAHRES!

empire
SOFTWARE

Empire Software, The Spires, 677 High Road, North Finchley, London N12 0DA. Telephone: 081-343 0143 Empire Software is a registered trademark of Entertainment International (UK) Ltd.
© 1990 Empire Software — Jonathan Griffiths

Goblins 3

Journalist auf Abwegen

Die Spiele-Tüftler im französischen Meudon-la-Foret kennen kein Pardon mit den strapazierten Zwerchfellen der vielen begeisterten Goblins-Anhänger: Zum dritten Mal wird ein Feuerwerk aus verrückten Ideen und gnadenlos kniffligen Rätseln für ausdauernde PC-Denksportler abgebrannt.

Never change a winning team - so könnte das Motto von Coktel Vision lauten. Nachdem bereits die beiden Vorgänger bei Presse und Käuferschaft auf breite Zustimmung stießen, hat man sich auf keine Experimente eingelassen und mit einer nahezu unveränderten Mannschaft Goblins 3 entwickelt. Daß der Name des Spiels um ein weiteres "i" verringert wurde, hat natürlich einen Grund: Statt eines Trios oder Duos gilt es diesmal, nur einen einzigen Goblin durch eine kunterbunte Phantasiewelt zu steuern, um mit der Unterstützung von einer Handvoll kleiner Gehilfen die gestellten Aufgaben zu absolvieren. Es handelt sich dabei um den Journalisten Blount, der seine Brötchen bei der "Goblins Welt" verdient und ständig auf der Jagd nach den kuriosesten Geschichten ist. Daneben sind auch noch der Papagei Chump, die Schlange Fulbert und der Zauberer Ooya mit von der Partie.

Schon erstaunlich, wenn einem die Mohrrüben in den Mund wachsen.

Der geflüchtete Luftschiff-Kapitän findet sich in der Kneipe wieder. Hoffentlich hat er eine gute Ausrede!

Die Story seines Lebens

Seit er denken kann, berichtet der rasende Reporter über einen Konflikt zwischen den Untertanen von Königin Xina und König Bodd. Die beiden Völkchen streiten sich darum, wem es wohl gelingt, als erster die harten Prüfungen in einem Felsen-Labyrinth zu bestehen und damit für das eigene Land ewigen Wohlstand herbeizuführen. Bislang ist noch jeder Goblin mit Pauken und Trompeten durch den Test gerasselt. Nun überschlagen sich die Ereignisse: Behorn, der Wächter des Labyrinths, hat das Zeitliche gesegnet, seine Tochter Wynnona ist verschwunden und vom Schlüssel zum Eingang des Irrgartens fehlt auch jede Spur. Das ist die Chance für Blount: Er macht sich auf, den mysteriösen Vorgängen auf den Grund zu gehen und die beiden verfeindeten Regenten zu besuchen.
Also wird ein Luftschiff gechartert und die Reise zum Gebirge angetreten. Dummerweise verläßt die Bordcrew in einer Nacht- und Nebelaktion das nur bedingt flugfähige Verkehrsmittel, das zudem ständig an Höhe verliert. Zu allem Unglück wird der Flieger auch noch mit riesigen Steinen bombardiert. Just an dieser kritischen Stelle kommen Sie ins Spiel: Zunächst muß Blount aus seiner luftigen Situation gerettet werden (samt seinem Begleiter Chump), bevor er mit Wynnona Bekanntschaft schließt, die von König Bodds Soldaten gefangengehalten wird. Und das ist erst der Anfang!

Probieren geht über Studieren

Erprobte Adventure-Spieler sind gewohnt, daß sich ein Puzzle meist mit logischer Überlegung lösen läßt. Nicht so bei Goblins 3 - ein Beispiel zu Beginn des Spiels mag dies verdeutlichen. Da findet der gute Blount auf seinem fliegen-

Über den Wolken: Der Auftakt im Detail

Für all die bedauernswerten Mitmenschen, denen es bislang nicht vergönnt war, die Goblins näher kennenzulernen, unternehmen wir an dieser Stelle einen kleinen Streifzug durch die erste Etappe der neuesten Version. Wir führen Ihnen beispielhaft vor, um wie viele tausend Ecken ein wackerer Goblins-Abenteurer denken muß, damit seine Versuche Erfolg haben.

Im ersten Level muß Baunt das Luftschiff auf möglichst elegante Weise verlassen. In seinem Inventory befindet sich lediglich ein ECU.

Die Schraube, welche den Haken an der Wand befestigt, läßt sich mit der Münze leicht entfernen - und schon ist das nützliche Stück Eisen unser. Diese Errungenschaft hängt der Goblin einfach in die Schlinge über der Öffnung ein. Den Golfschläger nehmen wir bei der Gelegenheit auch gleich mit.

Wenn Baunt den Knoten an der Reling löst, fällt aus heiterem Himmel ein kleines Säckchen herab, in dem sich der Papagei Chump befindet.

Nur keine Hemmungen: Der Goblin klettert auf den Mast und befördert den Vogel mit einem ungeschickten Schwung per Schläger in ein Loch auf der "Kommandobrücke".

In einer Kiste am Bug befindet sich ein Beutel mit Pfeffer sowie ein "Abfluß-Boy", den wir natürlich mitnehmen. Ein dritter Griff in die Truhe empfiehlt sich nicht - Mausefallen können höllische Schmerzen verursachen!

Goblins kennen kein Erbarmen: Chump wird mit der Saugglocke aus seiner mißlichen Situation befreit.

Wenn das Gewicht am Mast bewegt wird, befördert der Haken einen Regenschirm zu Tage. Alleine läßt sich diese Aufgabe nicht lösen; also läßt man Chump an der Kugel ziehen, während Blount unten bequem den Regenschirm in Empfang nehmen kann.

BITTE UMBLÄTTERN!

Maxi Soft zum mini Preis

Softwarevertrieb Andreas Füllbeck

(0212) 33 18 32 Montag Samstag 8 - 19 Uhr

IBM PC

Aces over Europa	**DV 69,95**
Ambush at Sorinor	DV 84,95
Anstoß	DV 69,95
Archon Ultra	DV 79,95
B-Wing (X-Wing Mission 2)	DV 44,95
Betrayl at Krondor	DV 79,95
Burntime	DV 79,95
Comanche Mission Disk 1	DV 89,95
Day of the Tentacle	DV 84,95
Der Schatz im Silbersee	DV 84,95
Der Patrizier	DV 79,95
Dune 2: Battle for Arrakis	DV 64,95
Eishockey Manager	DV 79,95
Eye of the Beholder 3	DV 79,95
Fields of Glory	**DA 69,95**
Fire and Ice	DA 54,95
Flashback	DV 69,95
Flugsimulator 5.0	DV 129,95
Forgotten Castle	DV 79,95
Freddy Pharkas	DV 69,95
Goal	DV 64,95
Gunship 2000 Scenario Disk	DA 57,95
Ishar2-Messengers of Doom	DV 64,95
Jurassic Park	DV 89,95
Kasparovs Gambit	DA 79,95
Lands of Lore	DV 64,95
Legend of Kyrandia	EA 79,95
Lemmings 2 - The Tribes	DA 79,95
Lost in Time	DV 89,95
Lothar Matthäus Fußball	**DV 69,95**
Lotus 3	DA 64,95

IBM PC

Mad News	DV 79,95
Mig-29 (Ms Dos Falcon 3.0	DA 57,95
Mortal Kombat	**DA 64,95**
NFL Hockey	DA 79,95
Pinball Dreams	DA 59,95
Pirates Gold	DV 89,95
Prince of Persia 2	DA 69,95
Privateer	DV 89,95
Return of the Phantom	DV 99,95
Sam & Max	**DV 79,95**
Sim Farm	DV 79,95
Starlord	DA 99,95
Street Fighter 2	**DA 64,95**
Strike Comm. Speach Pack	DA 37,95
Syndicat	DV 79,95
The Lost Vikins	DV 79,95
Turrican 2	DA 69,95
X-Wing	DA 89,95
X-Wing Upgrade Kit + Ms.1	DV 64,95

CD ROM

7 th Guest	DA 129,95
Burntime	DV 79,95
Day of the Tentacle	DV 89,95
Eric the Unredy	EA 64,95
Freddy Pharkas	DA 79,95
Historyline 1914-1918	DV 68,95
Legend of Kyrandia	EA 79,95
Rebell Assault	EA 89,95
Super Strike Commander	DA 84,95
Turrican 2	**DA 64,95**

Versandkosten DM 8,- ab 250 frei Nachname + DM 3,- zzgl Zahlkartengebühr - Express + 8,- DM - Ausland nur gegen Vorkasse + 20,- Versandkosten - Preisänderung und Irrtum vorbehalten - Abholung Es gelten unsere AGB. - Spiele mit einem * gekennzeichnet waren vor Druckbeginn noch nicht lieferbar

Versand: Limminghoferstr. 18 - 42699 Solingen

DISKETTEN

3.5" DD	❑ 10 Stck	8,90	3.5" HD	❑ 10 Stck	11,90
	❑ 100 Stck	79,00		❑ 100 Stck	115,00
	❑ 200 Stck	155,00		❑ 200 Stck	218,00
	❑ 400 Stck	296,00		❑ 400 Stck	396,00
5.25" HD	❑ 10 Stck	3,90	5.25" DD	❑ 10 Stck	7,90
	❑ 100 Stck	38,00		❑ 100 Stck	75,00
	❑ 200 Stck	75,00		❑ 200 Stck	145,00
	❑ 400 Stck	145,00		❑ 400 Stck	279,00

Jede einzelne Diskette bekommt bei uns 1 Jahr Garantie. Wir arbeiten ohne Umwege direkt mit den Herstellern zusammen. Dadurch kaufen Sie sehr gute Qualtität zu absolut günstigen Preisen.

PC Games 1/94

Sofortbestellung per Tel. 0911 / 268977
per Fax.0911 / 268973

oder einfach ankreuzen, Anzeige ausschneiden und einsenden an:

Versandkosten nur DM 9,90 bei Nachnahme oder DM 6,50 bei Scheck oder Abbuchung. Auslandsbestellung nur mit Euroscheck (bis DM400,00) Versandkosten DM25,00.

Händleranfragen sind willkommen

Henkel & Triebner Disksysteme

Denisstraße 45 90429 Nürnberg Tel 0911/268977 Fax 0911/268973

Nur gemeinsam gelangen die beiden an die Fleischkeule in der Falle.

Mit der Boa Fulbert wird das Städtchen unsicher gemacht.

den Wrack einen wunderschönen Golfschläger. Und siehe da: Mitten auf einer Tragfläche befindet sich ein unschuldiger Golfball, der geradezu danach schreit, mit einem gezielten Schlag irgendeine verrückte und unvorhergesehene Kettenreaktion auszulösen. Also bringt man Blount in eine günstige Position und hält drauf. Zu aller Überraschung trifft er auch, der Ball verschwindet am linken Bildschirmrand und kehrt wie ein Bumerang auf der rechten Seite zurück, um - zack! - dem armen Reporter eins überzubraten. Und dies ist nicht die letzte Gelegenheit, bei der unser Anti-Held gepiesackt wird. Die Programmierer haben sich einen regelrechten Spaß daraus gemacht, an sich "vernünftig" erscheinende Handlungsschritte mit einem vernichtenden Ergebnis zu strafen. Oder würden Sie nicht bei einem Fallschirm-Rucksack zugreifen, der neben dem Golfball liegt und mit dem man ganz bequem abspringen könnte? Gute Idee - wenn nicht vorher ein Felsblock Ihren fliegenden Untersatz um einige Zentimeter verkürzen würde ...

Fortsetzung von S. 45
Der Auftakt im Detail

Nun wäre es noch ganz praktisch, wenn man an den Zahn herankommen könnte, der sich auf der "Galeerenfigur" befindet. Da trifft es sich gut, daß eine Bodenplatte einen kleinen Mechanismus in Gang setzt: Sobald einer der beiden darauf zu hüpfen beginnt, schnellt eine Hand des Holzkörpers nach oben. Auf diese Weise kann sich Blount auf den Kopf der Figur katapultieren, dort das scharfe Teil an sich nehmen und sich mit einem eleganten Sprung nach unten retten.

Soll der Papagei doch schauen, wie er nach unten kommt! Blount begibt sich stattdessen in das "Rettungsboot" (ein Faß, das am Rumpf des Schiffes hängt). Eine Landung in einer solchen Tonne könnte recht unangenehm werden, falls man keine Möglichkeit findet, den Fall zu verlangsamen. Aber wozu haben wir denn einen Regenschirm - und zufällig ist auch eine kleine Öffnung vorhanden, in die man den Gleiter einhängen kann.

Letzte Amtshandlung wird das Durchtrennen des Stricks mit dem Zahn sein. Das Faß samt Inhalt bewegt sich Richtung Erde und damit ist die erste Etappe absolviert - guten Flug!

Auf der Höhe der Zeit

Gobliins 2 konnte als eine der wesentlichen Neuerungen gegenüber Gobliiins einen um Klassen besseren Soundtrack vorweisen. Auch diesmal werden Soundkarten-Besitzer nicht enttäuscht: Eine Vielzahl an abwechslungsreichen Musikstücken geben dem gelungenen Spiel den letzten Schliff. Die absoluten Highlights von Goblins stellen aber zum wiederholten Male die unerreicht komischen Animationen dar. Der Erfindungsreichtum und Humor der Coktel-Vision-Mitarbeiter scheint keine Grenzen zu kennen. Saubere Scrollings und farbenprächtige Hintergrundgrafiken (320 x 200 Bildpunkte bei 256 Farben) schaffen die Rahmenbedingungen für ungetrübten Knobelspaß. Die trickfilmartigen Se-

Dieses putzige Kerlchen namens Ooya hilft Wynnona in einer brenzligen Situation.

Sobald Blount den Mondkasten aufschließt, verwandelt er sich in einen Werwolf.

Wynnonas hochexplosive Argumente dürften den Bösewicht früher oder später überzeugen.

quenzen während der einzelnen Level gehören mit zum drolligsten, was die Branche zu bieten hat. Weitere Pluspunkte verzeichnet das Spiel bei der einfachen Steuerung und der guten Übersetzung: Sowohl die Dokumentation als auch alle Texte im Programm selbst wurden lobenswerterweise komplett ins Deutsche übertragen.

Statement

Wohl dem, der von Anfang an dabei war: Besitzer der PC-Games-Ausgabe 11/92 konnten vor etwas über einem Jahr eine Demoversion des Knobel-Knüllers Gobliins 2 probespielen und sich von den beeindruckenden Qualitäten dieses Spiels überzeugen. Schon damals wurde dem Bestseller von Coktel Vision der begehrte "PC-Games-Award" verliehen. Auch diesmal kapitulieren wir vor der geballten Ladung Humor, die Goblins 3 zu einem Festival der guten Laune werden läßt. Allerdings bedarf es schon einiges an gutem Willen und viel Ausdauer, um die kleinen Gemeinheiten zu meistern, die Sie an jeder Ecke erwarten. Neulinge seien gewarnt: Wie schon der Vorgänger ist Goblins 3 trotz der putzigen Grafik alles andere als ein Kinderspiel - selbst routinierte Rätselknacker werden es nicht einfach haben!

Wenn Sie stolzer Besitzer eines entsprechenden Laufwerks sind, dürfen Sie sich bereits jetzt auf die CD-ROM-Version freuen. Respekt vor Muriel Tramis (neben Roberta Williams eine der wenigen Damen im Softwaregeschäft) und ihrem Team, die mich - mal wieder - für einige Nächte um meinen Schlaf gebracht haben.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 9 MB	Roland
MEM 570 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- CD-ROM Version in Vorbereitung

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Coktel Vision

RANKING

Denkspiel

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

GRAF-SOFTWARE
Allensteinstr. 10, 86167 Augsburg
Telefon/Telefax: 08 21/74 14 18

★ Große Auswahl kleiner Preis ! ★

Wir möchten Sie zu ihrer vollsten Zufriedenheit, d.h. schnell, zuverlässig und zu einem wirklich **SUPER PREIS** beliefern.
DESHALB: RUFEN SIE UNS AN!!!
Es lohnt sich für Sie und für Ihren Geldbeutel.
(P.S.: Von der Veröffentlichung von Titeln und Preisen wurde nicht wegen "Wucherei" abgesehen, sondern:
KEINE TITEL - KLEINE ANZEIGEN - WENIG KOSTEN FÜR UNS - KLEINER PREIS FÜR SIE !!!)

Sie erreichen uns von Mo-Fr von 10-94 Uhr und Sa von 11-16 Uhr persönlich, sonst per Anrufbeantworter. Bei Bestellung bis 16 Uhr erfolgt die Auslieferung am selben Tag. Liste liegt jeder Bestellung bei, bzw. gegen frankierten Rückumschlag. Vorbestellung gerne möglich. Versandkosten: VK 6,- DM, NN + 9,90 DM, Ekzustellung zuzügl. 8,- DM. Ausland nur gegen Vorkasse 20,- DM, ab 3. Bestellung Lieferung auf Rechnung, ab Bestellwert 900,- DM versandkostenfrei. Abholung nach Absprache. Irrtum, Druckfehler und Preisänderung vorbehalten.

TOP NEWS VERSAND

Die neusten PC-Computer-Spiele zu günstigen Preisen!

z.B.die TOP-TEN für IBM-PCs und kompatible

1. Maniac Mansion 2 DV	Fr. 99.–	6. Pinball Dreams MA	Fr. 73.–
2. X-Wing DA	Fr. 99.–	7. Comanche DV	Fr.109.–
3. Syndicate DV	Fr. 96.–	8. Eishock. Manag. DV	Fr. 96.–
4. Indiana Jones 4 DV	Fr. 99.–	9. Ultima Underw.2 DA	Fr. 87.–
5. Strike Commander DA	Fr. 99.–	10.Jurassic Parc DV	Fr. 79.–

Verlangen Sie bitte unsere Gesamtpreisliste!

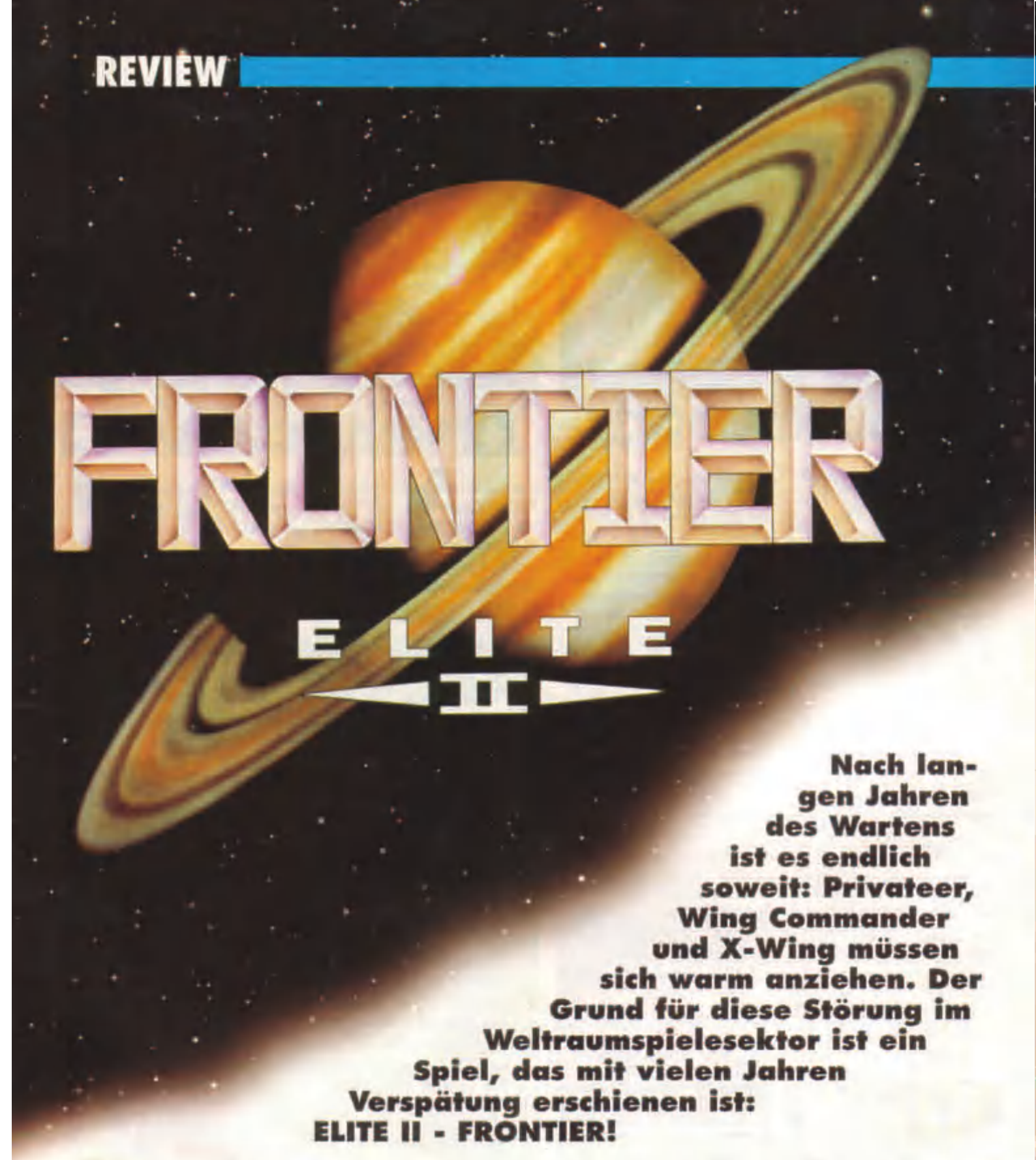
Postfach 122, CH-9469 Haag, Fax/Telefon-Nr. 081/771.62.63

Mystic Games
Ebingerstr.33 72393 Burladingen
Telefon: & Fax = 07475/6710
BTX: "MYSTIC GAMES"
Mo.-Do. von 13-22 Uhr, Fr. von 14-22 Uhr, Sa von 9-18 Uhr
restliche Zeit Anrufbeantworter. Vorbestellung möglich!

PC

Anno 1602 Europa	DV	89,95	Day of the Pharao	DV	39,95
Archer MacLean's Pool Wizard	DA	39,95	Das Kabinett	DV	39,95
Betrayal at Krondor	DV	89,95	Dune 2	DV	39,95
Bioforge	DV	89,95	Eye of the Beholder 1	DV	39,95
Civilization	DV	89,95	Figher	DA	34,95
Cyberrace	DV	89,95	Flight of the Intruder	DV	34,95
Das schwarze Auge	DV	89,95	Heimdall	DV	34,95
Day of the Tentacle	DV	89,95	Indiana Jones 3	DV	39,95
Der Schatten und die Mary	DV	84,95	Kings Bounty	DA	39,95
Dune 2	DV	84,95	Legend of Kyrandia	DV	49,95
Dracula	DV	84,95	Legend of Kyrandia	DV	34,95
Elight Bail Deluxe	DA	89,95	Loom	DV	39,95
Gobliins Magnet	DV	81,95	Lure of the Temptress	DV	39,95
Eye of the Beholder 3	DA	89,95	Lures	DV	39,95
F15 Strike Eagle 3	DA	94,95	Lords of Doom	DV	29,95
Fatty Bear	DA	89,95	Lord of the Rings 2	DA	39,95
Flugsimulator 4.0 (Microsoft)	DA	99,95	Monkey Island 1	DV	39,95
Fussballmanager 3	DV	89,95	Nuclear	DA	29,95
Gordos Platform	DV	69,95	Prince of Persia 1	DA	29,95
Handy Line 1914-18	DV	81,95	Ultima 6	DA	29,95
Indiana Jones 4	DV	82,95	Wizardry 6	DV	39,95
Iron 2 Massing of Doom	DV	69,95	Wizardry 7	DV	99,95
Jurassic Park	DV	72,95	Wolfpack	SA	34,95
Lands of Lore	DV	89,95	Zack Mc Kracken	DV	39,95
Lemmings 2	DA	91,95	Zeal	DA	39,99
Lotus 3SE Pro	DA	81,95			
Lothar Matthäus Fußball	DA	69,95	**CD-ROM**		
Might & Magic 5	DV	87,95	Aprins A-320 Europa Edition	DV	98,95
MIG-29 (Falcon 3.0 Mis Disk)	DA	57,95	Bummer	DV	89,95
NHL Hokey	DV	84,95	Chessmaster Pro	DA	114,95
Pacific	DA	84,95	Day of the Tentacle	DV	99,95
Pacific Ocean	DA	89,95	Ecstatica	DA	79,95
Pirates Gold	DV	91,95	Eye of the Beholder 1	DA	79,95
Prince of Persia 2	DA	69,95	Indiana Jones 4	DV	89,95
Privateer	DA	89,95	Lost Eden	DV	89,95
Privateer Sportpack	DA	42,95	Legend of Kyrandia	DV	89,95
Privateer Zusatzset	DV	59,95	Sherlock Holmes 3	SA	119,95
Railroad Tycoon Deluxe	DA	84,95	Ultima Underworld 1+2	DA	94,95
Ruinen of the Phantom	DA	89,95	Weltgeschwader & Ultima 6	DA	49,95
Sam & Max (Lucas Arts)	DA	78,95			
Star Lord	DA	91,95	**JOYSTICKS**		
Stadtbild Soccer	DA	84,95	**CD-Produkte**		
Stadtmanager	DA	84,95	Maus 1		49,95
Simon the Sorcerer	DV	89,95	Maus 1 + Pad		59,95
Spellcasting	DV	84,95	Maus2		69,95
Strike Commander	DA	89,95	Maus3		79,95
Syndicate	DV	89,95	Flightstick		99,95
The Lords of Power (Spiele)	DA	84,95	Flightstick Pro		140,95
The Lost Vikings	DV	84,95	Virtual Pilot		179,95
Tornado	DA	79,95			
Ultima Underworld 2	DV	79,95	**DYNAMICS**		
Ultimate Adventure	DV	84,95	Competition pro PC (Paul Landmann)		79,95
Warlords 2	EA	84,95	Competition stick transparent		64,95
Wing Commander 2 + SAP	DV	72,95	Competition Pro standard comp.		89,95
Wing Comm. Academy	DA	89,95			
X-Wing	DA	89,95	**Die neuesten "Lösungshefte mit Pfiffen 17,95**		
X-Wing Mission Disk 1	DA	44,95	z.B. Lands of Lore, Might+Magic 5, Ultima 7, Ultima 2		
X-Wing Upgrade Kit	DV	59,95	Eye of the Beholder 2, Ultima Underworld 2, Wizardry 7		
B-Wing/X-Wing Mission Disk 2	DV	49,95			

Versandkosten: Vorkasse 6,- UPS 14,- Nachnahme 8,- plus Nachnahmegebühren, Ausland nur gegen Vorkasse per Euroscheck plus 20,- Porto, ab 300,- portofrei. Preiskorrekturen und Irrtümer vorbehalten. Preisliste kostenlos anfordern.



Nach langen Jahren des Wartens ist es endlich soweit: Privateer, Wing Commander und X-Wing müssen sich warm anziehen. Der Grund für diese Störung im Weltraumspielesektor ist ein Spiel, das mit vielen Jahren Verspätung erschienen ist: ELITE II - FRONTIER!

Schon 1984, mit anderen Worten "in der Computersteinzeit", ist Elite auf dem in Deutschland gänzlich unbekannten BBC-Micro erschienen. Erst einige Jahre später, als die C64-Version auf den Markt kam, wurde Elite auch in Deutschland bekannt und fast über Nacht zu einem Hit! Seit dieser Zeit nun warten Elite-Fans auf der ganzen Welt auf den Nachfolger, der die wenigen Fehler und Unzulänglichkeiten des Kultspieles ausmerzen würde. 1993, neun Jahre nach dem Erscheinen von Elite ist es endlich soweit: Elite II - Frontier ist erschienen!
Elite II spielt in der fernen Zukunft. Wir schreiben das Jahr 3200. Sie sind der Enkel von Commander Peter Jameson, dem Mann, der in Elite mit Ihrer Hilfe hoffentlich den Status "Elite" erreicht hat. Commander Peter Jameson ist tot. Ihr Großvater starb bei einer Auseinandersetzung über eine Ladung Diebesgut. Doch vorausschauend wie er war, hat er ein Testament aufgesetzt, in dem er jedem seiner Enkel ein kleines Raumschiff und etwas (wenig!) Geld hinterläßt. Nun liegt es an Ihnen, sich als Händler, Söldner, Killer, Entdecker, Postbote oder als Mischung aus mehreren dieser Berufe durch das Weltall zu schlagen (und natürlich dahin zu gehen, wo vor Ihnen noch kein Mensch war!)

Aller Anfang ist schwer...

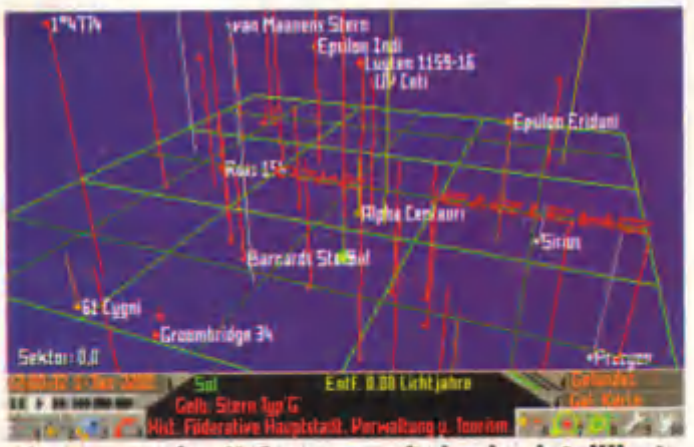
Am Anfang war nicht das Licht, sondern die schwere Frage, von wo aus man sich in das Abenteuer werfen möchte. Zur Auswahl stehen die Raumstation Lave, die Elitefans bestimmt

noch bestens bekannt ist, sowie unser heimischer Mars oder der Planet Merlin im Ross 154 System. Wie schon aus dem Vorgänger bekannt, muß man sich zuerst mit etwas Handel genügend Geld verdienen, um sein Raumschiff überhaupt einmal auf einen technischen Stand zu bringen, der einen Raumkampf erst erlaubt. Neben dem Handel ist aber auch das Ausführen diverser Aufträge sehr lukrativ. Personen sollen ermordet werden, andere wollen auf entfernte Planeten gebracht werden, wieder andere wollen Informationen bekommen. Je nach Gefahrenstufe der Missionen werden Sie natürlich mehr oder weniger schlecht bezahlt.

Wenn Sie sich für eine der Missionen interessieren, können Sie Ihrem Auftraggeber noch diverse Fragen stellen, um vielleicht doch noch genaueres über die Hintergründe der Mission zu erfahren. Denn je besser der Job bezahlt ist, umso größer ist die Gefahr, daß diverse, gut bewaffnete Raumschiffe etwas dagegen haben, daß die Mission erfüllt wird.

Schlaraffenland

Mit dem teuer erwirtschafteten Geld lassen sich, wie schon aus dem Ur-Elite bekannt, diverse Verbesserungen für das eigene Raumschiff kaufen. Die üblichen Waffen, die von regelrechten Tätowierlasern bis zur



Die Karten des Universums sind sehr detailliert.

Grafisch hat sich einiges getan.

Damit bist Du unschlagbar!

PC Games Disc 6/93

SONDERHEFT

SIMULATIONEN

Die besten PC-Simulationen im großen Test

Die besten PC-Simulationen im Test - das 2. PC Games Sonderheft.

Für Spieler und Technikbegeisterte. Ob Pilot, Motorsportler oder Hobbysegler, in diesem Sonderheft werden nicht nur die besten PC-Simulationen ausführlich vorgestellt, sondern auch Einblick in die Welt der professionellen HighEnd-Simulatoren der Marine, Luftfahrt und der Automobilindustrie gewährt.

Außerdem:
- eine Übersicht aller gängigen Steuergeräte, Joysticks etc.
- Alternativen auf dem Shareware-Markt
- die ideale Hardware
- Spiele im Netzwerk, Multiplayer-Simulationen

DM 9,80

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon aus schneidet, auf ein Postkar klebt, an folgende Adres richtet: COMPUTEC VERLA Kennwort "Mitmachen u Gewinnen", ISARSTR. 32 - 3 90 451 Nürnberg, und abschic (Absender nicht vergessen!), c nimmt an der Verlosung von BASKET-BALL-SETS (sie Abbildung) teil. Einsendeschluß der: 28. Februar 1993. D Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PGSH PG

Jetzt im Zeitschriften-handel erhältlich!

Scan by Gabumon

For CGBoard Only

Scan von Gabumon

Nur für CGBoard

Ein paar Raumschiffe...

In Elite II kann sich der Spieler sein Raumschiff aus einem Angebot von über 30 verschiedenen Modellen aussuchen (entsprechendes Bargeld einmal vorausgesetzt!). Einige dieser Raumschiffe möchten wir Ihnen hier vorstellen:

1. Cobra Mk I
Die Cobra ist eines dieser billigen Raumschiffe, die sich sowohl für den Händler wie auch für den nicht zu anspruchsvollen Söldner eignen. Zwei verschiedene Waffen können an der Cobra angebracht werden, der Hyperdrive kann maximal Klasse 3 sein und die Beschleunigung ist maximal 16.1 Erden g. Gutes Mittelmaß!

2. Lifter
Wer den Lifter kauft, ist eigentlich selber schuld. Er kann nicht bewaffnet werden, kann nur mit einem Hyperdrive der Klasse 1 ausgerüstet werden und hat eine Beschleunigung von lächerlichen 4 Erden g.

3. Interplanetary Shuttle
Um gleich bei den nicht so empfehlenswerten Schiffen zu bleiben. Das Interplanetary Shuttle kann, wie der Name schon sagt, nicht mit einem Hyperdrive ausgestattet werden und ist gerade noch für den Waren- bzw. Personentransport zwischen zwei naheliegenden Raumhäfen brauchbar.

4. Adder
Die Adder ist ein billiges Transportschiff, sie beschleunigt zwar schneller als die Cobra Mk I, verfügt dafür aber leider nur über eine Waffenbefestigung und keine Raketenabschußrampen.

5. Viper Defence Craft
Die Viper Defence Craft ist ein kleiner Killer. Sie verfügt zwar wie die Adder nur über eine Waffenhalterung, dafür ist sie aber mit vier Raketenträgern ausgestattet. Nicht unbedingt das Raumschiff, das man sich als Gegner aussuchen möchte, noch dazu, da sie eine Beschleunigung von 24.2 Erden g hat und sich nicht so leicht abschütteln läßt.

6. Lion Transport
Der Lion Transport ist eines der größeren Schiffe im Spiel. Eine Mannschaft von vier Leuten wird benötigt, um diesen Riesen steuern zu können. Er ist mit drei Lafetten, acht Raketenträgern und einem Hyperdrive bis Klasse 5 auch gut ausgestattet. Lediglich die geringen 5.0 g Beschleunigung sprechen gegen ihn.

Megakanone à la Todesstern reichen, fehlen genausowenig wie diverse Lebensrettungssysteme, Kühlkörper für die Antriebssysteme, ECM-Systeme und Energiebomben.
Auch die schon bekannten Hyperdrives werden in Elite II weiterhin eingesetzt. Eine weitere Neuerung in Elite II sind die sogenannten Hypersprungwolken-Analysatoren. Jedes Schiff hinterläßt bei einem Hypersprung eine weithin sichtbare Wolke. Mit dem genannten Gerät läßt sich das Ziel des eben gesprungenen Raumschiffs herausfinden, um es, einen entsprechend starken Hyperdrive vorausgesetzt, entweder zu verfolgen oder gar zu überholen. Vor allem für Piraten ist das Gerät eine wahre Wonne, da große, langsame Schiffe so gut wie keine Chance mehr haben zu entkommen.
Neu in Elite II ist auch das Steuerungssystem. Anstatt wie in Elite, Privateer oder X-Wing auf das typische Flugsimulatorsystem zurückzugreifen, wurde ein vollständig neues, der "Realität" entsprechendes Schubsystem genutzt. Der Hauptantrieb kommt hinten aus dem Raumschiff, mit Düsen an den Seiten wird lediglich die Lage des Schiffes im Raum geändert, um so langsam in eine andere Richtung schwenken zu können. Bis man sich an dieses System gewöhnt hat, werden viele Stunden vergehen (und viele Raumschiffe in den Tiefen der irdischen Meere entschwinden!), aber wenn man sich daran gewöhnt hat, möchte man es nicht mehr missen.
Steuern kann man das Raumschiff je nach Wunsch nach der üblichen Methode, wie sie in eigentlich jedem Flugsimulator genutzt wird, oder nach der alten Elitetechnik, in der die Seitwärtsbewegungen lediglich ein Drehung des Schiffs verursachen.

Vektormodelle

Grafisch setzt Elite II wieder voll auf die Vektorgrafik. Alle Planeten, Raumschiffe, Städte und Raumstationen bestehen aus detaillierten Vektorgrafiken, die teilweise noch mit Textures überzogen wurden. Die Grafik

So schön die Planetenoberflächen auch sind - man kann die Gebäude leider nicht erkunden.

Statement

Bei Frontier schieden sich in der PC Games-Redaktion die Geister. Fast jeder unserer Redakteure war seinerzeit wochenlang von Elite an den C64 gefesselt. Während ein Grüppchen um Lars Geiger von der Fortsetzung hellauf begeistert war, kann ich dem Spiel nur sehr wenig abgewinnen. Bei der unrealistischen bonbonfarbenen Grafik fängt es an und beim Umfang von nur 600 KByte geht es weiter.

Für mich ist Frontier keinesfalls die erhoffte Weiterführung dieser revolutionären Spielidee. Da sich an der Handlung im großen und ganzen nichts geändert hat, der Sound in die Hose ging und es von anderen Herstellern gute Alternativen (Privateer oder Starlord) gibt, kann ich nur raten: Erst vorführen lassen, dann kaufen!

Thomas Borovskis

ist trotz einer teilweise erschlagenden Detailfülle sehr schnell.

Statement

Nachdem ich die Verpackung regelrecht an mich gerissen hatte, kam eine erste Ernüchterung: Meine Güte, was sind das für Bildschirmfotos, hat David Braben vielleicht zuviel in einem Bonbonshop gejobbt? Das ganze Spiel besteht aus grellen, für den Weltraum eher untypischen Farben. Doch nachdem ich Frontier angespielt hatte, war alles verloren. Mein Rechner wurde dauergetestet, meine Festplatte wurde nicht mehr gebraucht (Elite II kann von Diskette gespielt werden!) und warum ich mehrere MByte Speicher eingebaut hatte, wurde mir immer schleierhafter. Grafik und Sound können natürlich nicht mit Privateer mithalten, dafür macht Frontier aber einfach auf Monate süchtig. Unzählige Raumstationen und Planeten gilt es zu erforschen, über 30 verschiedene Raumschiffe können gekauft und aufgerüstet werden. Frei nach dem Motto: "Hier vielleicht noch einen stärkeren Laser, dort vielleicht noch ein besonders starkes Militärtriebwerk, oder kauf ich mir doch lieber gleich ein größeres Raumschiff?"

Ach ja, ob ich Elite II empfehlen kann? Nein, denn entweder verlieren Sie Ihren Job oder schaffen das Abitur nicht oder Frau/ Mann/ Freundin/ Freund zieht schmollend von dannen. Wenn Sie sich Ihr Leben nicht ruinieren wollen, lassen Sie die Finger von Elite II - Frontier!

Lars Geiger ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
MEM 585 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- 2 MB RAM erforderlich

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Gametek

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
70%	60%	80%	85%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

HAPPY SOFT

59154 Kaman • Postfach 1131
Telefon: 02307/13241
Fax: 02307/22775

Für Sie am Telefon: Karin Demand
Geschäftszeiten:
Mo-Do 9-17 Uhr, Fr 9-15.30 Uhr

	PC	AMIGA
1869	79,- DM	84,- DM
A-Train	90,- DM	72,- DM
Action Soccer	82,- DM	42,- DM
Actua Soccer Europe 2	74,- DM	
Air Combat Class	78,- DM	
Arkan 4 220	66,- DM	66,- DM
Arkan 4 220 Aren	84,- DM	84,- DM
Alien Breed 2		68,- DM
Alien Breed	74,- DM	
Alien Breed SE 92		75,- DM
Alone in the Dark	85,- DM	
Amperemann		78,- DM
Anstoß at Sertmer	84,- DM	
Ascalon	66,- DM	66,- DM
Assassin Games		52,- DM
Assassin Tip Edit		72,- DM
Aufschwung Ost	66,- DM	60,- DM
B 17 Flying Fort	90,- DM	66,- DM
Battle Chess 4000	66,- DM	
Battle Force	72,- DM	66,- DM
Battlehawks Data 2	68,- DM	68,- DM
Bazooka Sue	72,- DM	78,- DM
Betrayal at Krondor	72,- DM	
Big Sea	66,- DM	60,- DM
Blinker		48,- DM
Bloodwych	19,- DM	
Body Blows	64,- DM	48,- DM
Body Blows Galact		48,- DM
Bundesliga	72,- DM	72,- DM
Bug Bomber	66,- DM	54,- DM
Build Man Prof 2.0	66,- DM	66,- DM
Burning Steel	78,- DM	
Chaos Z Assassin	36,- DM	
Chaos 2 Supersch.	36,- DM	
Christmas	78,- DM	66,- DM
Civilization	66,- DM	60,- DM
Cobra Dish	30,- DM	30,- DM
Cyclone 2	66,- DM	
Chaos Engine		49,- DM
Christoph Kolumbus	78,- DM	72,- DM
Clash V Air Lombat	66,- DM	
Collection	90,- DM	75,- DM
Commander	84,- DM	
Cricket Dish 1	80,- DM	
Curcher Air Patrol		59,- DM
Cyber Spot		54,- DM
Cool World	72,- DM	66,- DM
Crazy Sports Frank	66,- DM	54,- DM
Crusaders of Dark	84,- DM	
Crystals a Enderno	78,- DM	66,- DM
Dark Queen a Krynn	78,- DM	
Darkseed 1.5	69,- DM	72,- DM
DSA	76,- DM	90,- DM
Das Strandspiel	84,- DM	
Death Knig.s Krynn	78,- DM	66,- DM
Delivery Agent		37,- DM
Deluxe P.K.S Asia		106,- DM
Die Patrizier	78,- DM	66,- DM
Desert Strike		60,- DM
Die Schlire a Rost	72,- DM	
Die Siedler	78,- DM	78,- DM
Discovery	29,- DM	
Dogfight	90,- DM	69,- DM
Double Dragon 3		72,- DM
Dracula	78,- DM	
Dune 2	60,- DM	54,- DM
Dungeon Master	78,- DM	
Dungeon M.+Chaos S.		60,- DM
Dyna Blaster	66,- DM	60,- DM
Dynatech	66,- DM	54,- DM
Ein Duell	29,- DM	
Eishockey Manager	76,- DM	72,- DM
Elite 2	66,- DM	54,- DM
Elysium	66,- DM	66,- DM
Empire Deluxe	72,- DM	
Erben des Throns	72,- DM	66,- DM
Eye of Beholder 1	29,- DM	36,- DM
Eye of Beholder 2	78,- DM	78,- DM
Eye of Beh. 2 Dish	78,- DM	
F 15 Str. Eagle 2	90,- DM	
F 17 Challenge		78,- DM
Fairy Tales	29,- DM	
Fallen 2.0	90,- DM	
Mits Dish 2 MB/2	34,- DM	
Fallen Empires	84,- DM	78,- DM
Fields of Glory	90,- DM	
Fire And Ice	34,- DM	66,- DM
Flashback	66,- DM	60,- DM
Flugsimulator 3.0	176,- DM	
Football Manager 3	69,- DM	
Forgotten Castle	78,- DM	
Formula One GP	90,- DM	84,- DM
Freddy Pharkas DV	60,- DM	
Gemini - Summer Dis	69,- DM	
Genesis - Winter Dis	69,- DM	
Germany	69,- DM	
Germany 2	60,- DM	

	PC	AMIGA
Go Simulator	79,- DM	
Goal !	59,- DM	59,- DM
Goblins 2	84,- DM	66,- DM
Goblins 3	78,- DM	66,- DM
Grand Prix unlimit	59,- DM	
Haunted	78,- DM	66,- DM
Hardball 3	66,- DM	
Harrier Jump Jet	96,- DM	
Hattrick	78,- DM	66,- DM
High Command	79,- DM	
Hired Guns	82,- DM	59,- DM
Historv Line 1914	66,- DM	66,- DM
HOI		42,- DM
Hook	29,- DM	60,- DM
Human Race Snowball	69,- DM	59,- DM
Hummer	82,- DM	82,- DM
Hypersport	29,- DM	
Inca	89,- DM	
Incredible Deluxe	72,- DM	
Incredible Machine	66,- DM	
Indiana Jones 4	84,- DM	79,- DM
Iron 2	60,- DM	54,- DM
Jack Nicklaus Golf	72,- DM	72,- DM
Jimmy White Snook	69,- DM	
London to Flight	79,- DM	
Jurassic Park	66,- DM	54,- DM
Kaiserreich Gambit	79,- DM	
Kingmaker	66,- DM	66,- DM
Kings Quest 6	72,- DM	60,- DM
Knights For Heave	54,- DM	48,- DM
Lands of Lore DV	59,- DM	
Lemm One 2	66,- DM	
Legends a Kyrandia	66,- DM	66,- DM
Leisure L. Larry 5	66,- DM	
Lemmings 2	78,- DM	59,- DM
Les Manley Lost Lit	29,- DM	
LHX Attack Chopper	29,- DM	
Links 386 Pro	89,- DM	
Francisco 2 (386)	45,- DM	
Pebble Beach (386)	45,- DM	
Lion Heart		54,- DM
Locomotion	59,- DM	54,- DM
Lords of Power	78,- DM	72,- DM
Lords of Time		59,- DM
Lost in Time	84,- DM	
The Lost Viking	74,- DM	66,- DM
Lothar Matthäus	66,- DM	59,- DM
Lotus 3	66,- DM	
Lotus Comp(1-3)		54,- DM
Lord of Sorcerer	29,- DM	
Mad News	74,- DM	66,- DM
Mad TV	59,- DM	66,- DM
Maelstrom	66,- DM	72,- DM
Magic Boosters 2	84,- DM	
Magnet Island	72,- DM	
McDonald Land	54,- DM	54,- DM
Micro Machine Golf	89,- DM	29,- DM
Might and Magic 3	78,- DM	66,- DM
Might and Magic 4	78,- DM	
Might and Magic 5	84,- DM	
Monkey Island 2	78,- DM	78,- DM
Morph		69,- DM
Mortal Kombat	60,- DM	54,- DM
Mutationen	72,- DM	66,- DM
NHL Hockey	78,- DM	
No Second Prize		72,- DM
On The Road	60,- DM	60,- DM
One step beyond	48,- DM	48,- DM
Overdrive		69,- DM
Pacific Island	66,- DM	60,- DM
Pacific Strike	84,- DM	
Patrol	79,- DM	
Penthouse Hot Bomb	36,- DM	36,- DM
Penthouse Deluxe	54,- DM	54,- DM
Pinball Dreams	54,- DM	48,- DM
Pinball Fantasies		66,- DM
Pinball Wizard		72,- DM
Pirates Gold	89,- DM	
Pirates!	72,- DM	72,- DM
Police Quest 3	66,- DM	
Popul. +Promis Land	34,- DM	29,- DM
Populous 2	72,- DM	66,- DM
Pure Dish		30,- DM
Powermonger	66,- DM	
Premier Manager 2		48,- DM
Prime Mover		54,- DM
Prince of Persia 1	32,- DM	32,- DM
Prince of Persia 2	67,- DM	
Privateer	84,- DM	
Privateer Spanisch	39,- DM	
Project X		72,- DM
Prophecy of Shadow	79,- DM	66,- DM
Putty		59,- DM
Quest for Glory 3	66,- DM	
Qwak		72,- DM
Railroad Deluxe	79,- DM	

	PC	AMIGA
Railroad Tycoon	79,- DM	
Railway Challenge	66,- DM	
Rainbow Collection		72,- DM
Reach For Skies	45,- DM	45,- DM
Red Baron	66,- DM	
Rhinoceros Dish 1	89,- DM	
Rivers a Phantasie	90,- DM	
Rivers a Zon	78,- DM	
Rex Nebular	39,- DM	
Ringworld Revenge	66,- DM	
Rise of The Dragon	79,- DM	
Robocop 3		59,- DM
Sam+Max	72,- DM	
Scenario	66,- DM	
Schatz Cellarius	84,- DM	78,- DM
Seal Team	84,- DM	
Secret Secter 92/93	53,- DM	48,- DM
Secret Of a Gold 2	66,- DM	
Shadow a.t. Sunset	84,- DM	
Shattenwarrior	78,- DM	
Sherlock Holmes	78,- DM	
Shuttle	39,- DM	29,- DM
Silent Service 2	78,- DM	78,- DM
Simanhall	54,- DM	
Sim Ant	78,- DM	78,- DM
Sim City Deluxe	84,- DM	78,- DM
Sim Earth	84,- DM	78,- DM
Sim Farm	78,- DM	
Sim Life	84,- DM	78,- DM
Simper the Simmen	84,- DM	66,- DM
Skat 92	60,- DM	
Soccer Kid		59,- DM
Space Hulk	84,- DM	66,- DM
Space Legend	72,- DM	66,- DM
Space Sin.1-4 Comp	79,- DM	
Space Quest 4	36,- DM	59,- DM
Space Quest 5	66,- DM	
Spacewrecd Hol	79,- DM	
Special Forces	39,- DM	39,- DM
Speedball 2	21,- DM	
Star Trek	79,- DM	72,- DM
Starlord	89,- DM	
Steel Empire	59,- DM	59,- DM
Street Fighter 2	59,- DM	54,- DM
Strike Commander	84,- DM	
Supaplex	42,- DM	
Test Operation 2	39,- DM	
Striker	66,- DM	
Strip Poker 2	29,- DM	29,- DM
Stronghold	84,- DM	
Stunt Island	89,- DM	
Subwar 2050	89,- DM	
Superfrog		60,- DM
Syndicate	78,- DM	59,- DM
Syndicate Dish 1	29,- DM	
Take a Break Pinb.	66,- DM	
Task Force	90,- DM	
Tearaway Thomas		29,- DM
Terminator 2	29,- DM	29,- DM
TFX	84,- DM	
Theatre of Death		60,- DM
Theatre of War	59,- DM	
Tornado	79,- DM	
Transworlds	54,- DM	54,- DM
Trapp a Treasure		60,- DM
Trolls	42,- DM	42,- DM
Turrican 3		54,- DM
UFO 1	29,- DM	29,- DM
Ultima 7	78,- DM	
Ultima 7.5 Serp.is	78,- DM	
Ultima Silver Seed	42,- DM	
Ultima 8	79,- DM	
Upwards in Pack	39,- DM	
Ultima Trilogy 2	79,- DM	
Ultima Underworld	72,- DM	
Ultima Underw. 2	72,- DM	
Unlimited Adventu.	66,- DM	
V for Victory 4	69,- DM	
Veil of Darkness	79,- DM	
Viking Fields	79,- DM	60,- DM
Wall Str. Manager	79,- DM	
Warlords 2	72,- DM	
Waxx	84,- DM	66,- DM
Wing Comm Edition	84,- DM	
WL 1 + Supersch.	66,- DM	
WC 2 Sa.Op 1+2 Dis	49,- DM	
Wing Com Academy	42,- DM	
WWF Wrestling	79,- DM	72,- DM
WWF Wrestling 2	66,- DM	60,- DM
X-Wing	72,- DM	
X-Wing DH	84,- DM	
Wisdom X-Wing	42,- DM	
X-Wing Upgrade Kit	53,- DM	
Xenobots	72,- DM	
Xel Jool	59,- DM	54,- DM
Zeppelin	77,- DM	
Zool	82,- DM	42,- DM
Zool 2		49,- DM

CD - ROM

Alone in the Dark	84,- DM
Bundesliga Manag.	84,- DM
Chaos Engine	84,- DM
Dark Seed	84,- DM
Detroit	84,- DM
Elite 2	84,- DM
F 15 Strike Eagle 3	84,- DM
Flashback	84,- DM
Formula One GP	84,- DM
Gobliins 2	84,- DM
Indiana Jones 4	84,- DM
Jurassic Park	84,- DM
Kings Quest 5	84,- DM
Kings Quest 6	84,- DM
Labyrinth of Time	84,- DM
Lands of Lore	84,- DM
Legend of Kyrandia	84,- DM
Lord of the Rings	84,- DM
Lost in Time	84,- DM
Lotus Art Classic	84,- DM
Monkey Island 1+2	84,- DM
Monkey Monster 2	84,- DM

CD - ROM

Monopoly	84,- DM
Prophecy	84,- DM
Robin Hood	84,- DM
Return to Zork	84,- DM
Ringworld	84,- DM
Roller Coa	84,- DM
Secret Weapon of LW	84,- DM
Space Quest 4	84,- DM
Super Strike Comm	84,- DM
TFX	84,- DM
Tornado	84,- DM
Tornado 2	84,- DM
Ultima 7	84,- DM
Ultima 7.5 Serp.is	84,- DM
Ultima 8	84,- DM
Ultima Underworld	84,- DM
Wing Com. 1 Edition	84,- DM

Superpreise Händleranfragen erwünscht **Superpreise**

Versandkosten: 5,- DM, versandkostenfrei bei Bestellungen ab 250,- DM
Lieferung per Nachnahme + 4,- DM + Gebühr für Zahlkarte/Vorkasse
Ausland: nur Vorkasse + 15,- DM Versandkosten - es gelten unsere AGB
* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar - Irrtum und Änderung vorbehalten

Space Job

Kaufrausch

Der PC entwickelt sich langsam aber sicher zur digitalen Litfaßsäule. Der neueste Vertreter der Sparte "Werbespiel" kommt aus dem Hause Karstadt.

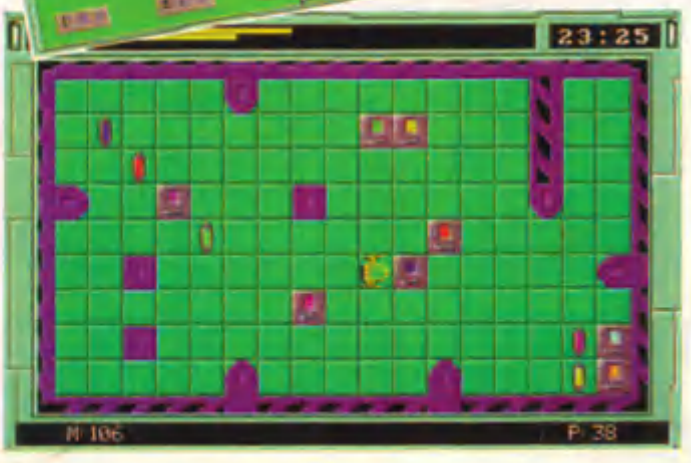
Die Marketing-Strategen haben ein neues Lieblingsspielzeug: Adventures, Jump & Runs und sogar Simulatoren lassen sich für Reklamezwecke "mißbrauchen". Seit kurzem ist auch Deutschlands Warenhauskonzern Nr. 1 mit von der Partie und möchte damit vor allem junge Leute für einen Ausbildungsplatz im Einzelhandel erwärmen. Neben dem Hauptsponsor tauchen auch die Signets von sechs anderen bekannten Marken im Spiel auf.

Vom Azubi bis zum Boss

Ziel des Spiels ist es, in möglichst kurzer Zeit die Karriereleiter in einer Karstadt-Filiale zu erklimmen und ganz nebenbei auch noch den Partner fürs Leben zu finden. Da sich die ganze Angelegenheit im Jahr 2350 abspielt, bewegt man sich per Raumgleiter durch die Galaxis. Auf einer Karte können verschiedene Gestirne angeflogen werden, unter anderem ein Vergnügungsplanet, ein Wohnplanet sowie natürlich der Karstadt-Planet. In der Abteilung müssen Waren einsortiert, Etiketten aufgeklebt, Ladendiebe gefaßt und selbst quengelige Kunden immer höflich und zuvorkommend bedient werden. Profunde Kenntnisse des ungewöhnlichen Space-Sortiments sind dabei von entscheidender Bedeutung. Nach einem anstrengenden Arbeitstag dürfen die gestreßten Lehrlinge Kräfte im Fast-Food-Restaurant oder in der Disco regenerieren.
Breiten Raum nehmen auch die zahlreichen Denk-, Karten- und Action-Spielchen ein, die an etlichen Stellen in die Handlung integriert wurden. Darunter finden sich Abwandlungen von nicht mehr ganz taufrischen Klassikern wie Mastermind, Asteroids, Memory, Sokoban, Black Jack, Klax oder Roulette.

Abgezockt: Im Casino wird neben Roulette auch Black Jack gespielt (oben).

Im Sokoban-Stil muß das Lager auf Vordermann gebracht werden (unten).



Karriere im All

Space Job ist im großen und ganzen recht ansprechend aufgemacht - vor allem der Sound ist wahrlich nicht von schlechten Eltern, während die Grafik über weite Strecken nicht überzeugen kann. Auch wenn die Story etwas an den Haaren herbeigezogen scheint, verbringt man doch einige kurzweilige Nachmittage mit diesem Programm. Bezieht man zusätzlich den niedrigen Preis in die Beurteilung mit ein, so erhält man mehr als einen fairen Gegenwert für sein Geld. Quasi als Zugabe bekommen interessierte Schulabgänger nützliche Informationen über das Azubi-Dasein beim Kaufhaus-König.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 6 MB	Roland
MEMSBO KB	General Midi

BESONDERHEITEN
2 MB RAM empfohlen

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 25,-

HERSTELLER
Karstadt

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
30%	55%	65%	65%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

RAT MAL, WER ZU WEIHNACHTEN KOMMT !
32 LEVELS, DIE DICH ZU WEIHNACHTEN UNTERHALTEN WERDEN.
PSYGNOSIS
ERHÄLTLICH AUF PC, AMIGA UND MAC.

PC Games Disc & Mag

LIVECLUB
DAS BESTE AUS MUSIK BUCH VIDEO

STOP

Beantwortet die untenstehenden Fragen und gewinnt einen der starken Preise

1. Wie heißt das neue Computerspiel, das demnächst vom LIVECLUB erhältlich ist???
2. Was möchte der Hauptdarsteller des Spiels gewinnen?
3. Wie kann man das Spiel beziehen?

Und das gibt's zu gewinnen:

3x WALKMAN

2x MUSICSTATION

5x BASIC INSTINCT VHS

4x BOOMERANG VHS
3x CD ACE OF BASE
3x TELEFONKARTE

5x JAHRESABO PC GAMES

3x RAPPERCAPS
5x CD-UHREN
3x SCHLÜSSELANHÄNGER

Also schnell die Antworten auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben, an die Redaktion schicken (Kennwort: Backstage) und ihr seid bei der Verlosung dabei. Ausgenommen sind Mitarbeiter des Liveclubs und des Computec Verlags. Einsendeschluß ist der 29. Januar 1994.

INTER SOFT

Bestellannahme

Montag - Freitag 8 – 18 Uhr

Telefon: 0581 – 5006

Telefax: 0581 – 14461

CD-ROM PREISLISTEN AUSZUG

3 D Pool / Soccer	E	35,50
7 th Guest	DA	135,50
B 17 + Silent Service 2	E	88,50
Burning Steel	DV	94,50
Burntime	DV	68,50
Day of the Tentacle	DA	99,50
Der Patrizier	DV	95,50
Desert Storm	E	99,50
Eye of the Beholder 3	E	72,50
F 15 Strike Eagle 3	E	123,50
Gobliins 2	DV	98,50
Gobliins 3	DV	104,50
History Line	DV	73,50
Indiana Jones 4 + 1000 !!! Spiele	DV	105,50
Inca 1 oder 2	DV	118,50
Jurassic Park	DV	78,50
Jutland	E	114,50
Kings Quest 5	DA	109,50
Kings Quest 6	DA	109,50
Legend of Kyrandia	DA	99,50
Links Collector - Links + 3 Courses	E	109,50
Loom	E	89,50
Lost in Time	DV	104,50
M 1 Tank Platoon	E	45,50
Pacific Island	DA	72,50
Return of the Phantom	E	97,50
Sherlock Holmes	E	115,50
Sherlock Holmes 2	E	139,50
Sherlock Holmes 3	E	139,50
Star Trek	DV	104,50
The Greatest - Lure of Temptress, Dune 1, Shuttle	DA	99,50
Ultima Underworld 1+2	E	91,50
Wing Commander 1 + Mission 1 + 2	E	99,50
Wing Commander 2 + incl. Spec. Op + SAP	E	99,50

ZUBEHÖR

CD -ROM Laufwerke

!!! DAS EINSTEIGERMODELL !!!

Creative Technology Single Speed Photo CD-tauglich, Soundblasterkompatibel	269,00
Mitsumi Lu - 005S	398,00
Mitsumi FX 001 D Double Speed	478,00
Sony CDU 31 A 3 Doublespeed	448,00

Soundkarten

PC Symphonie	79,50
Galaxy BX II	145,60
Galaxy NX II	199,60
Galaxy NX Pro	289,60
Galaxy NX Pro 16	429,60
Soundblaster Pro de-Luxe	278,60
Soundblaster 16 ASP	479,60

Bundles

CD - ROM Mitsumi LU 005S +Soundkarte Galaxy NX Pro 16 + div. Software	1099,60
CD - ROM Sony CDU 31 A -3 Doublespeed + Soundblaster Pro 16 ASP	888,60

WEIHNACHTS – SONDERANGEBOT !!!

Gültig bis zum 31.12.1993 – Mindestabnahme 3 Artikel

Advantage Tennis	DA	24,90	F 19 Stealth Fighter	E	24,90
Arcade Fruitmachine	E	19,90	Game Over 2	DA	19,90
Blitzkrieg	E	24,90	Heimdall	E	24,90
Carl Lewis Challenge	DA	24,90	Jack Nicklaus Sig. Ed.	E	24,90
Castles	E	24,90	Kung Fu Warrior	DA	19,90
Colossus Chess	DA	24,90	Lethal Weapon	DA	24,90
David Leadbetters Golf	E	24,90	Premier Manager	DA	24,90
Defender of the Crown	E	19,90	Twilight 2000	E	24,90
Deluxe Strip Poker	E	19,90	Walhalla	DA	24,90
Exterminator	DV	19,90			

PREISLISTEN AUSZUG

		PC			PC
1869	DV	79,50	Jurassic Park	DA	72,50
688 Attack Submarine	E	37,50	Kaparows Gambit	DA	82,50
A-Train	DV	93,50	KGB	DV	48,50
Aces over Europe	DV	89,50	Lands of Lore	DV	66,50
Air Warrior	DA	95,50	Legend of Kyrandia	DV	49,50
Airbus A 320 Europe	DV	73,50	Leisure Suit Larry 5	DV	69,50
Airbus A 320 USA	DA	91,50	Leisure Suit Larry 6	DV	82,50
Amberstar	DV	84,50	Lemmings 1	DA	72,50
Ambush at Sorinor	DV	89,50	LHX Attack Chopper	E	39,50
Archer Mac Leans Pool	DA	67,50	Locomotion	DV	66,50
B 17 Flying Fortress	DA	86,50	Lothar Matthäus	DV	72,50
Battle Team	DA	74,50	M 1 Tank Platoon	DA	39,50
Battle Isle Data 2	DA	50,50	Maupiti Island	DV	29,50
Battlehawks 1942	E	29,50	NFL Football	DA	82,50
Battletech Trilogy	E	67,50	NHL Hockey	DA	84,50
Betrayal at Krondor	DV	89,50	North & South	E	29,50
Body Blows	DA	61,50	On the Road	DV	67,50
Bundesliga Manager 2.0	DV	72,50	Pinball Dreams	DA	66,50
Burntime	DV	79,50	Pirates Gold	DV	92,50
B - Wing	DV	48,50	Privateer incl. SAP	DA	118,50
Campaign	DA	72,50	Protostar	DV	77,50
Campaign Data Disk	DA	42,50	Railroad Tycoon	E	39,50
Comanche Data	DV	55,50	Railroad Tycoon de Luxe	DA	78,50
Das schwarze Auge	DV	78,50	Reach for the Skies	DA	63,50
Dogfight	DA	87,50	Return of the Phantom	DV	95,50
Dream Team	DA	59,50	Seal Team	DA	82,50
Dune 2	DV	64,50	Sensible Soccer	DA	61,50
Dynatech	DV	69,50	Sim Ant	DV	83,50
Elite 2	DA	84,50	Sim Earth	DA	91,50
Eye of the Beholder 2	DV	82,50	Sim Farm	E	78,50
Eye of the Beholder 3	DV	83,50	Sim Life	DV	91,50
F 15 Strike Eagle 3	DA	86,50	Skat 92	DV	66,50
F 16 Falcon 3.0	DA	86,50	Space Hulk	DA	80,50
F 16 Falcon Mission - Mig 29	DA	59,50	Space Quest 4	DV	69,50
Fields of Glory	DA	88,50	Space Quest 5	DV	70,50
Flashback	DV	69,50	Streetfighter 2	DA	66,50
Flightsimulator 5.0	E	99,50	Strike Commander	DA	86,50
Freddy Pharkas	DV	72,50	Strike Commander SAP	DA	49,50
Front Page Football 93	E	72,50	Strike Commander T. O.	DA	42,50
Goal	DV	65,50	Stunt Island	DV	89,50
Gobliins 2	DV	89,50	Task Force 1942	DA	86,50
Gobliins 3	DV	84,50	Thunderhawk	E	36,50
Gunship 2000	DA	88,50	Transarctica	DV	60,50
Hannibal	DA	79,50	Wall Street Manager	DV	82,50
History Line 1914/18	DV	72,50	X- Wing Upgrade Kit	DV	59,50
Indiana Jones + Last Crusade	DA	39,50	Zak MacKracken	DV	43,50
Ishar 2	DV	67,50	Zeppelin – Giants of Sky	DV	84,50
Jonathan	DV	81,50			

TOP TEN PC

1. Syndicate	DV	77,50
2. X - Wing	DA	85,50
3. Pinball Dreams	DA	64,50
4. Strike Commander	DA	86,50
5. Maniac Mansion 2	DV	87,50
6. Prince of Persia 2	DA	69,50
7. Eishockey Manager	DV	79,50
8. Tornado	DA	70,50
9. Lemmings 2	DA	78,50
10. Comanche	DV	87,50

NEUHEITEN PC

Aristo8	DV	72,50
Aufschwung Ost	DV	72,50
Campaign 2	DV	79,50
Championship Manager 94	DA	79,50
Christoph Kolumbus	DV	84,50
Darklands	DV	84,50
Die Siedler	DV	84,50
Forgotten Castle	DV	84,50
Hired Guns	DV	84,50
Inca 2	DV	91,50
Morph	DA	67,50
Railway Challenge	DV	72,50
T F X	DA	90,50
Turrican 2	DA	72,50
Ultima 8 – Pagan	DA	89,50
Ultima 8 – Pagan SAP	DA	48,50

CD-ROM-OEM

7 th Guest	E	88,50
Battlechess	E	67,50
Chessmaster 3000	E	61,50
Dinosaur Adventure	E	65,50
Eye of the Beholder 3	E	67,50
Kings Quest 5	E	62,50
Mario is Missing + World Atlas	E	79,50
Monkey Island 1	E	62,50
SWOTL incl. Sceneries	E	74,50
Sherlock Holmes 1	E	58,50
Space Adventure	E	64,50
Wing Commander 1 + Ultima 6	E	62,50

Irrtum und Druckfehler vorbehalten

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS und Postnachnahme 9,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Ausland Vorkasse 20,- DM, Ladenpreise können variieren, Gesamtpreisliste kostenlos, bitte System angeben, Händleranfragen erwünscht

Ladenlokal • Gr. Liederner Str. 27
29525 Uelzen

INTER SOFT

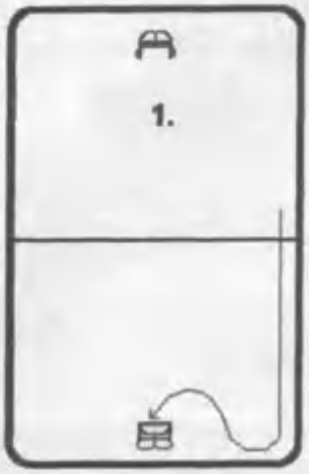
GmbH

Postfach 19 32 –
29509 UELZEN

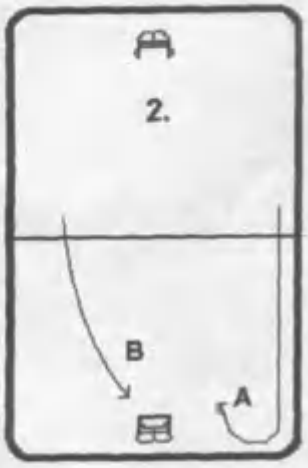
STARTSCHUSS

NHL HOCKEY

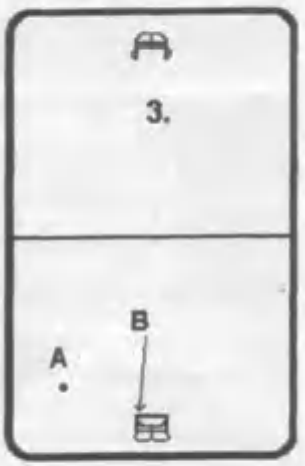
Sie schießen zu wenig Tore? Leichter Frust macht sich breit? Dann sind die folgenden Tips genau das Richtige für Sie! Führen Sie sich in aller Ruhe die untenstehenden Skizzen zu Gemüte und die ersten Erfolge werden sich sehr bald einstellen.



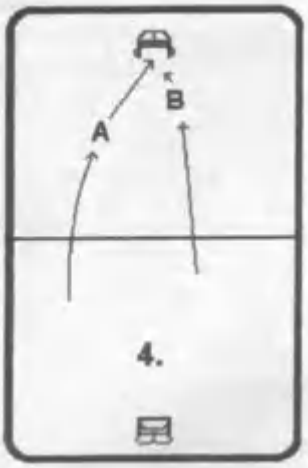
zu Bild1:
Man muß, wie in der Zeichnung, an der Bande weit nach unten fahren und dann einen Bogen nach oben ausführen. Der Torhüter wird dadurch getäuscht und man braucht nur noch das leere Tor treffen. Es ist dabei vollkommen nebensächlich, ob man das von oben nach unten oder von unten nach oben versucht.



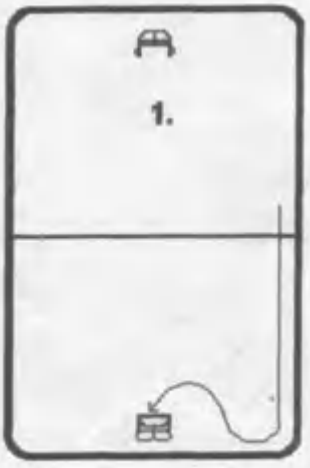
zu Bild2:
Wie im ersten Bild fährt der Spieler A wieder weit nach unten, macht dann einen Bogen, der allerdings diesmal etwas kürzer ist, und paßt dann zu Spieler B, der einen direkten Schlagschuß auf das Tor ausführt.



zu Bild3:
Sobald der Schiedsrichter den Puck fallen läßt, versucht Spieler A gleich zu Spieler B zu passen, der dann einen direkten Schlagschuß auf das linke Eck ausführt.



zu Bild4:
Spieler A läuft mit dem Puck auf das Tor zu. Dann macht er knapp vor dem Tor einen starken Schlagschuß, der vom Torhüter meistens nicht festgehalten werden kann. Spieler B braucht jetzt nur noch abzustauben.



zu Bild5:
Wie im ersten oder zweiten Bild beschrieben, fährt der Spieler A nach unten. Der Unterschied besteht jetzt nur darin, daß er einen Kreis fährt, um die Abwehr auszutricksen. Danach paßt er auf Spieler B, der am langen Eck steht. Ein Schuß, ein Tor!

Daniel Geyer

WARLORDS 2

Hier ein paar allgemeine Tips zu dem neuen Eroberungsspiel, die vielen helfen werden, sich in den Welten zurechtzufinden und als Sieger aus der großen Schlacht hervorzugehen.

1. Für den Einstieg eignen sich vor allem die Welten mit ein bis drei Gegenspielern. Wer sich später schon etwas mehr zutraut, kann dann schon etwas höher greifen, allerdings vergrößern sich aber gleichzeitig die Spieldauer und der Schwierigkeitsgrad. Beste Ausgangspositionen besitzen die Völker "Stone Giants", "Dark Elves" und "Lich King".

2. Am Anfang sollte man logischerweise noch nicht eroberte Städte einnehmen, aber auch darauf achten, was dort produziert wird, um nicht unnötige Schulungskosten auszugeben. Bei leichter Produktionssteigerung sollte man vor allem Flugtruppen herstellen, da diese problemlos über Berge und Wälder fliegen können und damit weniger Bewegungspunkte verlieren.

3. Bevor man Eroberungszüge gegen feindliche Mitspieler führt, sollte man seine Truppen zusammenschließen und sich der Stärke des Gegners anpassen. Dort eignen sich wieder Flugtruppen (Griffins, Pegasi, Drachen) und starke Fußtruppen (Riesen, Elefanten, Unicorns und Dämonen). Wenn man eine Stadt eingenommen hat, sollte sie gleich umgepolt werden, um sie für eigene Produktion und Machterweiterung zu nutzen.

4. Der Held, den man am Anfang bekommt, sollte vor allem durch weitere Truppen gestärkt werden, um dessen Zerstörung mit allen Mitteln zu verhindern. Nur er kann Tempel und Ruinen erforschen, in denen sich meistens sehr viel Geld und starke Truppen befinden.

5. Wenn das Spiel auch fast nur auf das Erobern abzielt, sollte man die Verteidigung nicht vernachlässigen, um die Städte vor feindlichen Gegenangriffen zu schützen. Die Plazierung von mindestens vier bis fünf Einheiten ist ein absolutes Muß.

6. Zum Schluß noch ein kleiner Schummeltrick: Wem der Computergegner so stark auf die Pelle rückt, daß er ihn unbedingt zum Teufel jagen möchte, stellt im Menü "Games" unter dem Punkt "Settings" einfach auf "Human" um und manipuliert die Züge des Gegners für ein paar Runden. So kann man sich die nötige Zeit verschaffen.

Stephan Mau

JURASSIC PARK

Wer bei Jurassic Park einmal einen besonderen Level spielen möchte, der sollte die Datei JP3D.EXE in JP2D.EXE umbenennen und dann mit JP.EXE das Spiel starten.

Christian Repp

PRIVATEER

Haben Sie sich auch schon oft gefragt, was die Datei TABTNE.DBA darstellt? Sie ist entweder im ZIP-File der sechsten Diskette oder einfach im Privateer-Verzeichnis zu finden. Was ist zu tun, um sie zu benutzen?

- einfach ein neues Verzeichnis erstellen,
z. B. MD ADVENT
- Datei aus dem Privateer-Verzeichnis kopieren und sie gleichzeitig umbenennen, z. B. COPY C:\PRIVATER\TABTNE.DBA C:\ADVENT\ADVENT.BAT

- In das Verzeichnis wechseln (CD ADVENT) und beim ersten Start alles mit ADVENT SETUP initialisieren.

Ab jetzt könnt Ihr mit ADVENT ein gutes, altes Text-Adventure spielen, das eigentlich so gar nicht zu Privateer paßt. Der Witz daran: Es ein Batch-Dateien-Text-Adventure!

Marco Deppe

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 300,-!**

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessieren könnte, flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

COMPUTEC Verlag
PC Games
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

PC - Software

Peter Teschke
Hard- und Softwareversand
Neudorfstraße 2 . 79312 Emmendingen 13

	Vers.	3,5	CD-Rom
A-Train	DV	88	
Alien Breed	DA	52	
Ambush at Sorinor	DV	83	
Balistic Diplomacy	DV	48	
Burntime	DV	77	77
Blue Force	DA		64
Cyberrace	DV	77	
Dark Sun	EA	64	
Darklands	DV	77	
Eishockey Manager	DV	77	
Fields of Glory	DV	88	
Freddy Pharkas	DV	74	77
Gobliins 2	DV		88
Goal !	DV	59	
History Line	DV	77	
Ishar 2	DV	72	
Jurassic Park	DV	64	64
Links 386 Pro		88	
Lost in Time	DV	83	
Manic Mansion 2	DV	88	88
Pirates Gold	DV	88	
Prince of Persia 2	DA	64	
Protostar	DA		64
Ragnarok	DV	83	
Return to Zork	DA	77	77
Simon the Sorcerer	DV	83	
Space Legends	DA	72	
Speed Racer	DA	64	
Spelljammer	DV	77	
Starloard	DA	88	
Tornado	DA	72	
The E. M. Incredible M.	DV	64	
The Shadow of Yserbius	??	??	
Wing C. Privateer	DA	83	
Wallstreet Manager	DV	77	

Vorbestellungen (Bei Drucklegung noch nicht Lieferbar)	Vers.	3,5	CD-Rom
Anstoss	DV	64	
Archon Ultra	DV	77	
Aufschwung- Ost	DV	??	
Black Sect	??	??	
B Wing (M-Disk 2)	DV	41	
Campain 2	??	??	
Crazy Sports Football	DA	66	
Cristoph Kolumbus	DV	77	
Cyberspace	??	??	
Der Schatz im Silbersee	DV	83	
Elite 2 - Frontier	DA	64	
Flugsimulator 5.0	DV	124	
Gabriel Knight	??	??	
Goblins 3	DV	80	
Hired Guns	DV	77	
Inca 2	DV	??	??
Kingmaker	DV	64	
Larry 6	??	??	
Lothar Matthäus	DV	65	
Maelstrom	DV	72	
Mad News	DV	77	
Magic of Endoria	??	??	
Morph	??	??	
Police Quest IV	DA	83	
Quest of Glory IV	DV	??	
Railway Challenge	DV	??	
Silverball	DA	54	
Shadow Caster	DA	77	
Subwar 2050	DA	88	
T.F.X.	DA	83	
Ultima 8 Pagan	DA	83	
Ultima 8 Pagan Speech P.	DA	40	
Zeppelin	DV	77	

Versandkosten : 10.- DM bei Vorkasse (Euro-Scheck o. Barzahlung)
plus 3.- DM bei NN. UPS EXPRESS + 8 DM
Versandkosten Ausland : 30.- DM (nur Euro-Scheck)
Alle Preise in DM inclusive Mwst.
Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten.
?? = Preis oder Version bei der Drucklegung noch nicht bekannt.
DV = deutsche Version DA = deutsche Anleitung
Gesamtpreisliste gegen eine Schutzgebühr von 3.-DM in Briefmarken
KEIN LADENVERAUF!

Tel : 07641 1677

P A S
Computer u. Software
Versandhandel
Gartenstraße 11
63868 Großwallstadt
Tel. 0 60 22/2 48 33
Fax 0 60 22/2 48 43

Anstoß	DV	69,95
Archer Mac Leans Pool B.	DH	63,95
Arnie 2	DH	24,95
Balance	DV	39,95
BAT II	DV	79,95
Body Blows	DH	55,95
Buck Rogers 2	DH	68,95
Burntime	DV	79,95
Campaign	DV	77,95
Civilization	DV	89,95
Cool World	DH	69,95
Cyberrace	DV	79,95
Darklands	DH	82,95
Dune II	DV	63,95
Eishockey Manager	DV	79,95
Elite 2	DH	69,95
Excellent Games (Jimmy W. Snooker, James Pond 2, Car + Driver, Popolous 2)	DH	79,95
Fire + Ice	DH	56,95
Gateway 2 - Homeworld	E	61,95
Gobliins 3	DV	81,95
Ishar 2	DV	61,95
Jurassic Park	DV	69,95
Lands of Lore	DV	61,95
Legend of Kyrandia 2	DV	89,95
Lemmings 2	DH	78,95
Manic Mansion 2	DV	85,95

MC Donald Land	DH	55,95
Might + Magic 5	DV	85,95
NHL Hockey	DH	79,95
One Step Beyond	DH	41,95
Pinball Dreams	DH	62,95
Prehistorik 2	DH	79,95
Protostar	DV	73,95
Sam + Max	DH	82,95
SEAL Team	DH	79,95
Sensible Soccer 92/93	DV	55,95
Shodowworlds	DV	78,95
Simon the Sorcerer	DV	84,95
Sink or Swim	DH	75,95
Space Hulk	DH	79,95
Space Quest 5	DV	66,95
Speed Racer	DH	69,95
Star Control 2	DH	48,95
Starlord	DH	92,95
Star Trek	DV	78,95
Strike Commander	DH	85,95
Stronghold	DV	89,95
Super Cauldron	DH	79,95
Syndicate	DV	79,95
The Cartoons	DH	75,95
The Lost Vikings	DV	79,95
Tornado	DH	76,95
Trueddlers	DH	67,95
Ultima Underworld 2	DH	73,95
Wall Street Manager	DV	79,95
Wayne's World	DH	67,95
Whale's Voyage	DV	73,95
Wing Commander 2 +SAP	DV	69,95
X-Wing	DH	85,95

Versandkosten (zzgl. NN-Geb.):
NN+ Vorb. (Bar/EC): DM 9.90
Ausland auf Anfrage!
Selbstabholung möglich,
nach telef. Vereinb.!
Irrtum u. Druckfehler vorbehalten!
Einige Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar!

Komplettlösung Teil 2

Prince of Persia 2

LEVEL 6 - Die Ruine: Teil A
Man betritt die Ruine. Im ersten Raum über die linke Druckplatte springen und durch die Tür laufen. Nun einfach durchrennen, springen und sich auf der gegenüberliegenden Seite festhalten und hochziehen. Im nächsten Bild erscheint der Kopf, den man schon von der Packung kennen sollte. Diesen einfach ignorieren und mit einem Sprung schnell weiter nach links rennen, worauf man in den Boden fällt. Dort nimmt man in bester He-Man-Manier das Schwert. Nun wieder hochklettern. Der Kopf müßte nun ruhig hin- und herschweben. Man wartet, bis jener kommt. Nun schnell gegen die Deckplatte springen, so daß der Kopf davon erschlagen wird. Oben angekommen, klettert man auf der gegenüberliegenden Seite wieder hinunter, bis der Boden auf der linken Seite sichtbar ist, und springt hinüber. Im nächsten Bild bis vor die Wandsense laufen und drunter durchkriechen. Danach im nächsten Abschnitt erst über den Abgrund springen und dann von der linken Seite aus hinunterklettern. Weiter nach rechts laufen und beide Türen öffnen. Dabei darf man nicht ins rechts gelegene Bild gelangen. Nun die linke Tür betreten.

LEVEL 7 - Die Ruine: Teil B
Man geht nach links und läßt sich mit der Bodenplatte runterfallen. Dort warten, bis die Schlange in ihr Loch gekrochen ist. Jetzt nach unten hangeln und durch das Loch links unten im Bild weiter. Das Schwert ziehen und warten, bis einen der Kopf bemerkt. Jener kommt dann schon von selbst und man kann ihn besänftigen. Anschließend gegen die Decke springen und dann nach unten hangeln. Nun geht man nach rechts hoch und läuft auch in die gleiche Richtung weiter. Der Kopf dürfte nun kein Problem mehr darstellen. Erst recht, da uns zwei Zauberflaschen zur Verfügung stehen. Man läuft weiter rechts und klettert die Stufe hoch. Nach Durchlaufen des Gitters hangelt man sich in die Lücke, läuft nach rechts und springt im nächsten Abschnitt sofort über den Abgrund. Weiter geht es ins rechte Bild, wo man durch Springen an die Decke die Bodenplatten zu Fall bringt und so den nächsten Abschnitt betreten kann. Nachdem man an den Schlangen vorbei ist, daran denken, unter der Wandsense durchzukriechen. Im nächsten Abschnitt steht ein Zaubertrankfläschchen, welches man aber erst nehmen sollte, wenn die beiden Schlangen kurz in ihre Löcher verschwunden sind. Im oberen Bild sofort das Schwert ziehen und den Kopf frisieren. Wenn das geschafft ist, gegebenenfalls den Zaubertrank links nehmen. Nun weiter nach oben klettern und von dort ins Bild links. Auf das zweite Podest klettern und bis auf die Höhe des Gittertors vorgehen. Nun nach oben klettern, nach links durchlaufen und mit einem großen Sprung über den Abgrund. Von dort läßt man sich hinunter und springt über den nächsten Abgrund und rennt weiter ins rechte Bild, welches man einfach durchläuft. Nun unter der Wand durch, die Druckplatte rechts aktivieren und wieder zurückkriechen. Man kann nun die Endtür betreten.

LEVEL 8 - Die Ruine: Teil C
Sofort bis ans Ende der Ebene nach links laufen, um der Schlange zu entkommen. Von dort bis zur Ebene mit der lockeren Bodenplatte hinunterhangeln und nach links springen. Vorsichtig bis an den Rand vorm Abgrund stellen und sich abermals hinunterlassen. Nun herumdrehen, an den Rand stellen und mit einem Sprung bis möglichst dicht ans Gittertor. Im nächsten Abschnitt muß man erst den Kopf besiegen, bevor man seinen Weg fortsetzen kann. Mit einem Sprung das Gittertor durchqueren und weiterlaufen. Man wartet, bis die Schlangen weg sind, geht ins nächste Bild und verscheucht den Kopf. Nun unter der Wandsense durchkriechen und weiter. Jetzt den Kopf weghauen und nach oben klettern. Das Schwert kann aufgehoben werden. Nun nach links durch das aufgebrochene Gitter laufen, bis man die durch die Druckplatte geöffnete Endtür erreicht.

LEVEL 9 - Die Ruine: Teil D
Man läuft gleich nach links los, über die lockeren Bodenplatten und bekämpft im nächsten Bild den Kopf. Anschließend mit einem Sprung aus dem Stand auf den Vorsprung auf der anderen Seite des Abgrunds springen und den Zaubertrank nehmen. Gegen die Platte über dem Prinzen springen und sich danach sofort ducken. Nun kann der nächste Abschnitt betreten werden. Diese Stelle merkt man sich nun als "Anfang Hauptebene". Man klettert auf die oberste Ebene. Von hier aus muß man nun immer auf dieser Ebene weiter, bis man das fünfte Bild mit einem Sprung aus dem Lauf beendet und so auf das fliegende Pferd gelangt. Auf der Packungsrückseite ist diese Szene zwar abgebildet, aber unvollständig. In diesem Level befindet sich auch ein Geheimgang. Jener ist zwar unnütz, wer ihn aber trotzdem sehen will, geht einfach ab Anfang der Hauptebene auf der untersten Ebene immer weiter, bis eine Bodenplatte einstürzt. Dort hinunterlassen und rechts bis zum Ende des Ganges weitergehen. Nun einfach in die Wand kriechen.

LEVEL 10 -
Im Palast des Sultans: Teil A
Nachdem das Pferd verlassen ist, geht man nach rechts. Hier begegnet man zwei Wachen, welche schon besser mit dem Schwert umgehen können als jene, die man schon vom ersten Level her kennt. Nachdem die Wachen überwältigt sind, weiter nach rechts; hochklettern und über die lockere Bodenplatte in den nächsten Abschnitt laufen. Sobald jener erscheint, sofort springen. Nun müßte man zwischen den zwei Statuen stehen und die lockere Bodenplatte sollte nach unten gefallen sein. Hinunterlassen und rechts an den Rand stellen. Nun ein Sprung aus dem Stand und anschließend bis zur Druckplatte vorgehen und dahinter runterfallen lassen. Auf dem Weg zum Zaubertrank und zurück auf die Wandsense achten. Man klettert wieder hoch und geht nach links. Vorsicht beim Hochklettern an der Stachelwand. An der toten Wache vorbei, über die Druckplatte und mit vorsichtigen Schritten durch das Gittertor bis an den Abgrund stellen. Jetzt bis ganz nach unten hangeln (Wer von den brutalen Fallen nicht genug bekommen kann, sollte hier mal einfach nach links weitergehen). Nachdem man die Wache besiegt hat, nach rechts gehen, den Zaubertrank nehmen und weiter. Vor die Wandsense gehen und schnell drunter hindurchkriechen. Die kommende Wache ist auf diese Weise kein Problem mehr. Die nächsten zwei Abschnitte einfach durchlaufen. Die Wache im nächsten Bild beruhigen und gegebenenfalls den Zaubertrank nehmen. Nun an den Stufen links im Bild bis ganz nach oben klettern. Hier warten drei sehr gute Schwertkämpfer auf den Helden. Diese alle zu besiegen, bedarf schon einiges an Übung. Wenn alle drei besiegt sind, einfach über die nächsten beiden Abgründe drüberspringen und anschließend die Druckplatte betätigen. Das Gittertor öffnet sich und die Endtür kann betreten werden.

LEVEL 11 -
Im Palast des Sultans: Teil B
Nach links über die Druckplatte laufen und die drei Stufen hochklettern. Links das Bild betreten. Bis auf die erste Stufe klettern. Mit einem vorsichtigen Schritt auf die Druckplatte, umdrehen und auf die dritte Ebene klettern. Nun dreimal gegen die Decke springen und ins obere Bild klettern. Dort links die Druckplatte betätigen und zurückspringen. Durch die nun

geöffnete Gittertür laufen und über den Abgrund springen. Auf der anderen Seite festhalten und bis ganz nach oben klettern. Den rechten Raum betreten. Abermals durch Springen an die Decke die Bodenplatte zu Fall bringen. An der linken Wand bis ganz nach oben klettern und dann nach rechts springen, um die Druckplatte zu aktivieren. Jetzt ganz schnell über den Graben und ins linke Bild. Noch bevor das Bild erscheint zum Sprung ansetzen. An der anderen Seite festhalten, hochziehen und schnellstmöglich versuchen, durch das Gittertor zu kommen. Über die lockere Bodenplatte im nächsten Bild laufen und an den Stufen bis ganz nach oben klettern. Dort angekommen, im rechten Bild die Druckplatte betreten und schnell wieder zurück zum nun geöffneten Gittertor. Ein Zaubertrank steht bereit. Im nächsten Abschnitt den ersten Soldaten bekämpfen und dann schnell an den Stufen rechts hochklettern, um den anderen zu entgehen.

LEVEL 12 -
Im Palast des Sultans: Teil C

Als erstes einen Sprung aus dem Stand nach rechts auf die Drucktaste. Anschließend zweimal nach links springen. Nun bis zur ersten Säule vorgehen und von dort abermals durch das offene Gittertor springen. Man läßt sich jetzt links am Ende des Ganges hinunterfallen und stellt sich dann ganz dicht an die Wand. Nun nach rechts laufen und nur wenig später zum Sprung ansetzen und sich an dem gegenüberliegenden Vorsprung festhalten. Nun runterhangeln und durch das linke Gittertor gehen. Im nächsten Bild unter der ersten Wandsense durchkriechen und, nachdem man wieder steht, versuchen, die Wache in die zweite Sense zu treiben, welche man anschließend auf dem Weg ins linke Bild selbst unterquert. Gegebenenfalls den kleinen Zaubertrank nehmen und an den Stufen hochklettern. Oben dreimal gegen die Decke springen und den oberen Abschnitt betreten. Man läuft ins Bild rechts und klettert um fünf Stufen weiter nach oben, worauf man seinen Weg durch den rechten Gang fortsetzt. Das Gittertor und die Falltür bringen einem als Schatten keine Probleme. Im rechten Bild springt man aus dem Lauf auf den Gang, wo sich das Gittertor gerade öffnet. Von der Stufe mit der Speerfalle einen Sprung nach rechts. Das Schwert muß man liegen lassen. Weiter nach rechts. Direkt durchlaufen und auf die rechte Ebene springen. Dort erneut Anlauf nehmen und nach links unten in den Gang springen. Nun weitergehen und nach unten fallen lassen. Durch die dadurch betätigte Taste wird die Endtür geöffnet. Man erreicht jene, indem man einfach nur auf der untersten Ebene ganz nach links läuft und von dort zurück zum Anfangsbild.

LEVEL 13 -
Im Palast des Sultans: Teil D

Durch dreimaliges In-die-Luft-springen kann man die linke Tür öffnen. Im nächsten Raum klettert man auf die obere Ebene, wobei darauf zu achten ist, daß man auf dem Weg ins rechte Bild nicht durch die Falltüre fällt. Man springt auf die Ebene mit der Statue, worauf vier Wachen zu beseitigen sind. Jenes bedarf etwas Übung. Man läuft nun immer weiter nach links, bis zu einem großen Abgrund. Auf diesem Weg gilt es noch weitere drei Wachen zu beruhigen und sich aufgrund der vielen schnell schließenden Gittertore zu beeilen. Schnell über den großen Abgrund springen und durch das Gittertor gehen. Nun sollte man sich in einem Raum mit zwei Türen befinden, welcher von unten leicht erleuchtet wird. Auf dieser Ebene weiter nach rechts laufen bis zur blauen Flamme. Die Flamme nehmen, aber aufpassen, daß man nicht geröstet wird. Die Endtür öffnet sich und man kann sich zum nächsten Level begeben.

Den letzten Level gibt`s in Ausgabe 2/94. Viel Spaß!

Händleranfrage erwünscht

Telefonische Bestellannahme
Tel.: 0 23 81/44 01 46
Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr
Fr.10.00 bis 16.30 Uhr
Ihre Kundenberaterin Heike Hieke

Super Preise + Schnelle Lieferung

TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

Sonderangebote
Assassin Sp.Edit. * 27,- DH
Double Dragon 3 25,- DH
Prince of Persia 1 32,- DH

AMIGA

Tip des Monats
Anstoss 66,- DV
Turrican 3 * 59,- DH
Burntime 66,- DV

1869	66,- DV	Crazy Cars 3	39,- DH	Hannibal	* 66,- DV	Project X	27,- DH
A-Train	72,- DV	DSA	69,- DV	Hired Guns	59,- DH	Schatz i.Silbersee	* 78,- DV
-Construction Set	42,- DV	Delivery Agent	37,- DV	History Line 14-18	66,- DV	Secret Monkey Isld	66,- DV
Airbus A 320	66,- DV	Det.Music Cass.2.0	149,- EY	Indiana Jones 4	79,- DV	Sim Ant	78,- DV
Airbus A 320 Amer.	84,- DH	Deluxe P.4.5 AGA	186,- DV	Isher 2	54,- DV	Sim City Deluxe	78,- DV
Alien Breed 2	* 48,- DH	Der Patrizier	66,- DV	Jurassic Park	* 54,- DV	Sim Life	78,- DV
Alien Breed SE 92	25,- FY	Die Siedler	* 78,- DV	Kings Quest 6	* 68,- DV	Simon the Sorcerer	* 66,- DV
Andermaxx	78,- DH	Dogfight	69,- DH	Legends o.Kyrandia	66,- DV	Soccer Kid	59,- DH
Apocalypse	* 49,- DH	Dune 2	54,- DV	Lemmings 2	59,- DH	Star Trek	* 35,- DV
Aufschwung Ost	* 68,- DV	Dynatech	54,- DV	Lion Heart	54,- DH	Steigenbg. Mountn.	48,- DV
B 17 Flying Fortr.	66,- DH	Eishockey Manager	72,- DV	The Lost Viking	66,- DV	Street Fighter 2	54,- DV
Bart versus World	* 49,- DH	Elite 2	54,- DH	Lothar Matthäus	59,- DV	Superfrog	48,- DV
Battle Team	66,- DH	Eye of Beholder 1	36,- DV	Mad News	* 66,- DV	Syndicate	59,- DV
-Battleisle Data 2	48,- DH	Eye of Beholder 2	78,- DV	McDonald Land	35,- DH	Terminatrics	54,- DV
Big Sea	* 60,- DH	F 117A Nighthawk	* 66,- DV	Might and Magic 3	66,- DV	Trops n Treasures	60,- DH
Blaster	48,- DV	F 17 Challenge	28,- DH	Monkey Island 2	78,- DV	Wasteles	19,- DV
Body Blows	48,- DH	Fallen Empire	78,- DV	On The Road	48,- DV	Wing Commander	27,- EY
Body Blows Galact.	48,- DH	Flashback	60,- DV	Overdrive	69,- DV	WWF Wrestling	29,- DH
Bund.Man.Prat 2.0	66,- DV	Global Gladiators	58,- DH	Penthouse Hot Numb	36,- DV	WWF Wrestling 2	60,- DH
Cardinax	27,- DH	Goal !	55,- DH	Pinball Dreams	48,- DH	Yo! Joe!	54,- DV
Chase Engine	69,- DH	Goblins 2	66,- DV	Pinball Fantasies	54,- DH	Zool	42,- DV
Christoph Kolumbus	* 72,- DV	Goblins 3	* 66,- DH	Pinball Wizard	31,- DH	Zool 2	* 69,- DH
Civilization	75,- DV	Gunship 2000	66,- DV	Pirates!	32,- DH		
Combat Air Patrol	59,- DH	Hannibal	66,- DV	Prime Mover	54,- DH		

Sonderangebote
Darkseed 1.5 49,- DV
Hook 29,- DV
Space Quest 4 59,- DV

PC

Tip des Monats
Anstoss * 66,- DV
TFX * 84,- DH
CD-ROM
Maniac Mansion 2 * 89,- DV

1869	78,- DV	Eye of Beh 2 Disch	78,- DV	Lotus 3	68,- DH	Space Hulk	84,- DH
A-Train	98,- DV	F 15 Str. Eagle 1	98,- DH	Mad News	* 79,- DV	Space Legends	72,- DH
-Construction Set	82,- DV	Fairy Tales	29,- DH	Maniac Mansion 2	84,- DV	Space Qu.1-4 Comp.	79,- EY
Aces of T. Pacific	66,- DH	Falcon 3.0	90,- DV	Maupiti Island	25,- DH	Space Quest 5	66,- DV
- Mission Disk 1	48,- EY	-Mis.Disk 2 WWII	54,- DH	Might and Magic 4	78,- DV	Special Forces	39,- EY
Aces over Europe II	* 76,- DV	Fallen Empire	84,- DV	Might and Magic 5	84,- DV	Star Trek	79,- DV
Air Combat Class.	78,- EY	Fatty Bear	* 66,- EY	Monkey Island 2	78,- DV	Starlord	* 89,- DH
Airbus A 320	66,- DV	Fields of Glory	90,- DH	Mortal Combat	* 68,- DH	Stargateg. Mountn.	54,- DV
Airbus A 320 Amer.	84,- DH	Fire And Ice	* 54,- DH	NBA Hockey	78,- DH	Street Fighter 2	59,- DH
Alone in The Dark	84,- DV	Flashback	66,- DV	Pacific Strike	* 84,- DH	Strike Commander	84,- DH
Ambush at Sorinor	84,- DH	Flugsimulator 5.0	* 126,- DV	Patrizier	79,- DH	-Speech	42,- DH
Aufschwung Ost	* 66,- DV	Forgotten Castle	* 78,- DV	Penthouse Hot Numb	36,- DV	-Tact.Operation 2	39,- DH
Bards Tale Constr.	68,- DH	Formula One GP	90,- DH	Penthouse Deluxe	* 54,- DV	Striker	66,- DV
-Trilogy (BT 1-3)	69,- DH	Freddy Pharkas DV	62,- DV	Pinball Dreams	59,- DH	Strip Poker 3	39,- DH
Battle Chess 2	68,- DH	Gateway 2	60,- EY	Pirates Gold	89,- DV	Stronghold	66,- EY
Battle Chess 4000	66,- DH	Go Simulator	79,- DH	Pirates!	32,- DH	Stunt Island	89,- DV
Battle Team	72,- DH	Goal !	59,- DH	Police Quest 3	66,- DV	Subwar 2050	* 89,- DH
-Battleisle Data 2	48,- DH	Goblins 2	84,- DV	Popul.+Promis.Land	39,- DH	Syndicate	78,- DV
Betrayal at Kondor	75,- DH	Goblins 3	78,- DH	Populous 2	72,- DH	-Data Disk 1	* 39,- DH
Bloodwych	59,- DH	Hannibal	78,- DV	Powermonger	66,- DH	Take a Break Pink	66,- DV
Body Blows	54,- DV	Hanner Jump Jet	96,- DH	Prince of Persia 1	32,- DH	Task Force	99,- DH
Bodyblows	32,- DH	Heimdall	* 78,- DV	Prince of Persia 2	69,- DH	Terminator 2	39,- DH
Bund.Man.Prat 2.0	66,- DV	High Command	79,- EY	Privateer	84,- DH	Transarctica	54,- DV
Burning Steel	78,- DV	History Line 14-18	66,- DV	Privateer Speech	39,- DH	Trolls	45,- DH
-Data 1 America.	36,- DV	Hyperspeed	29,- DH	Promaster	72,- DH	Twilight 2000	84,- DV
-Data 2 Supersch.	36,- DV	Ibiza	89,- DV	Quest for Glory 3	66,- DV	Ultima 7	78,- DV
Burntime	78,- DV	Incredible Deluxe	* 72,- DV	Railroad Deluxe	79,- DH	Ultima 7-2 Serp.Is	78,- DV
Car and Driver	69,- DH	Incredible Machine	66,- DV	Railroad Tycoon	39,- EY	-Data Silver Seed	42,- DH
Castles 2	66,- DH	Indiana Jones 4	84,- DV	Railway Challenge	* 66,- DV	Ultima 8	* 79,- DH
Christoph Kolumbus	* 78,- DH	Inferno	* 84,- DH	Red Baron	66,- DV	-Speech Acc.Pack	* 39,- DH
Chuck Y.Air Combat	66,- DV	Isher 2	60,- DV	-Mission Disk 1	48,- EY	Ultima Trilogy 2	39,- DH
Civilization	90,- DV	Jack Nicklaus Golf	32,- DH	Return o.t.Phantom	90,- DH	Ultima Underworld	72,- DH
Commanche	84,- DV	Jurassic Park	66,- DV	Return to Zorc	78,- DH	Ultima Underw. 2	72,- DH
-Mission Disk 1	48,- DV	Kaspuren Gambit	79,- DH	Rise+Rise	* 72,- EY	V for Victory 4	69,- EY
Crazy Cars 2	22,- DH	Kingmaker	* 66,- DV	Scenario	66,- DV	Viking Fields	79,- DH
Crystals o.Arborea	* 78,- DV	Kings Quest 6	72,- DV	Schatz i.Silbersee	84,- DV	Wall Str. Manager	79,- DV
Daily Cov.Golf Pak	29,- DH	Lands of Lore DV	59,- DV	Seal Team	84,- DH	Warlords 2	78,- EY
Deathbowl	78,- DV	Laura Bow 2	66,- DV	Secret Monkey Isld	78,- DV	Willy Beamish	66,- DH
Darkseed	* 84,- DH	Legends o.Kyrandia	66,- DV	Semi.Soccer 92/93	54,- DH	Wing Comm Edition	84,- DH
DSA	75,- DV	Leisure S. Larry 5	66,- DV	Seven Cit.o.Gold 2	66,- EY	WC 2 + Speech	66,- DH
Der Patrizier	78,- DV	Leisure S.Larry 6	* 74,- DV	Shadowcaster	78,- DH	WC 2 Sp.Dy 1+2 ins	49,- DH
Die Schätze o.Ravi	76,- DV	Lemmings 2	78,- DH	Sherlock Holmes	78,- DV	Wing Com.Academy	63,- DH
Die Siedler	* 78,- DV	Les Manley Lost LA	39,- DV	Shuttle	39,- DH	WWF Wrestling	29,- DH
Dracula	78,- DH	LHX Attack Chopper	39,- DH	Silent Service 2	78,- DH	WWF Wrestling 2	66,- DH
Dune 2	60,- DV	Links 386 Pro	89,- DH	Silverball	* 54,- DH	X-Wing	72,- EY
Dungeon Master	59,- DV	-Bobby Wish.(386)	42,- DV	Sim Ant	78,- DV	X-Wing DH	84,- DH
Dynatech	66,- DV	-Firestorm 2 (386)	45,- DH	Sim City Deluxe	78,- DV	-Mission X-Wing	42,- DV
Eishockey Manager	78,- DV	-Pebble Beach(386)	45,- EY	Sim Earth	84,- DH	X-Wing Upgrade Kit	53,- DV
Elite 2	66,- DH	Lords of Power	78,- DV	Sim Farm	78,- DV	Zeewolf	72,- DH
Empire Deluxe	78,- EY	Lost in Time	84,- DV	Sim Life	84,- DV	Zeppelin	* 72,- DV
Erben des Throns	72,- DV	The Lost Viking	78,- DV	Simon the Sorcerer	84,- DV	Zool	42,- DH
Eye of Beholder 2	78,- DV	Lothar Matthäus	* 66,- DV	Sleepwalker	66,- DH		

CD-ROM

7th Guest	126,- DH	Globdet ! Comp.	* 98,- DV	Legend of Kyrandia	78,- EY	Rebel Cup	66,- DH
Burning Steel	* 84,- DV	History Line	48,- DV	Lord of the Rings	98,- DH	Secr.Weapon of LW	69,- EY
Burntime	* 79,- DV	INCA	108,- DV	Lost in Time	96,- DH	Space Quest 4	78,- DH
CD-Rom Edition 1	* 66,- DV	INCA 2	* 108,- DV	Lucas Art Classic	78,- DV	Super Strike Comm.	* 94,- DV
D-Generation+Movie Mix	29,- DH	Iron Helix	* 79,- DH	Maniac Mansion 2	84,- DH	TFX	* 96,- DH
Der Patrizier	84,- DV	Jurassic Park	* 66,- DH	Mistwalker	* 84,- DH	Terminator 2	* 60,- DH
Eye o.Beholder 1-3	84,- DV	Kings Quest 5	59,- DH	Privateer	66,- DH	UN.Underworld 1+2	84,- DH
Freddy Pharkas	* 79,- DH	Kings Quest 6	84,- DH	Rebel Assault	* 90,- EY	Wing Com.1 Edition	96,- DH
Goblins 2	90,- DH	Labyrinth of Time	* 69,- EY	Return to Zorc	89,- DH	Soundblaster 2.0	135,- DH
Goblins 3	* 96,- DV	Lands of Lore	* 79,- DV	Ringworld	66,- EY		

* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar -Vorbestellung möglich
DH = deutsches Handbuch bzw. Anleitung (Spiel in Englisch)
DV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch
EY = englische Version

Versandkosten DM 7,- ab DM 250,- frei • Nachnahme + DM 5,- (zzgl. Zahlkartengebühr)
Express + DM 8,- • Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten
Es gelten unsere AGB • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • kein Ladenverkauf

Komplettlösung

Dracula Unleashed

DER ERSTE TAG. FREITAG 28.12.1899

Am ersten Tag dieses Gruselabenteuers tappen Sie noch völlig im Dunkeln. Deshalb begeben Sie sich zunächst zum Zeitungsstand, um sich über die neuesten Geschehnisse zu informieren. Der Zeitungsverkäufer nennt Ihnen die Adresse des Saucy Jack, einer Kneipe im Herzen der Stadt. Anschließend besuchen Sie Ihre Verlobte Annisette. Aus den Händen des verstorbenen Andrew Bowen nehmen Sie das seltsame Stück Stoff an sich. Danach geht's weiter zum Hades Club. Nach der unangenehmen Unterhaltung mit Goldacre geben Sie ein Telegramm für Pater Janos auf. Dazu müssen Sie vor der Telegrafenstation die Anschrift des Priesters in die Aktionshand nehmen. Bei den Holmwoods erfahren Sie, daß Arthurs Kutscher ermordet wurde. Außerdem bekommen Sie noch die Adresse der Familie Harker. Ihr Drang nach Informationen führt Sie nun zu Jonathan Harker, doch dieser möchte noch nicht mit Ihnen reden. Dafür überreicht er Ihnen eine Visitenkarte mit der Anschrift seines Büros. Nach soviel Gerede ist es an der Zeit, etwas Flüssigkeit zu sich zu nehmen. Im Saucy Jack's bekommen Sie außer kühlem Bier auch einige wertvolle Tips über die Bloofer Lady. Danach fahren Sie zum Buchladen. Der seltsame Mr. Horner hat tatsächlich die 'Tales of Evil' vorrätig. Da es sich um kein neuwertiges Buch handelt, bekommen Sie es, zusammen mit der Adresse der lokalen Irrenanstalt, geschenkt. Um mehr darüber zu erfahren, begeben Sie sich natürlich gleich zum Asylum. Doch Doktor Sederik ist im Moment nicht zu sprechen. Trotzdem hat sich der Weg gelohnt, da Ihnen der Hausel seinen Gummiknüppel schenkt. Im Hades Club führen Sie anschließend ein seltsames Gespräch mit Mr. Stransokowski. Da seine stark alkoholisierten Aussagen keinen rechten Sinn ergeben, werden Sie bei Holmwoods über das traurige Schicksal des früheren Virtuosen aufgeklärt. Gut erzogen wie Sie nun mal sind, liefern Sie dafür das Paket von Regina an die Büro-Adresse Jonathan Harkers (Dafür müssen Sie das Paket in Ihre Aktionshand legen). Doch dieser zeigt sich wieder nur kühl und sehr inkooperativ. Wenigstens gibt er Ihnen ein Kreuz für Ihre Verlobte mit. Mittlerweile ist der Abend angebrochen. Was gibt es schöneres für einen Menschen, als den Tag mit seiner Liebsten ausklingen zu lassen? Deshalb begeben Sie sich auch sofort zu Annisettes Haus und nehmen vorher das Kreuz in Ihre Hand. Doch während Ihrer Nachforschungen hat sich Annisette schon anderswo nach Trost umgesehen: Ihre Freundin Julliet bleibt über Nacht. Dafür bekommen Sie eine Rose geschenkt. Danach: ab nach Hause!
Dort befindet sich bereits die Antwort auf Ihr Telegramm an Pater Janos. Nachdem Sie sich genug über die Nachricht und das Messer gewundert haben, gehen Sie schlafen. Als süßen Traum kann man das nicht bezeichnen, was Sie in dieser Nacht noch erleben. Schweißgebadet wachen Sie um 2.30 a.m. auf. Da zu dieser Stunde aber noch niemand ansprechbar ist, stellen Sie mit der Funktion Pass Time die Uhr auf 7.00 a.m.

DER ZWEITE TAG. SAMSTAG 29.12.1899

Wie an jedem Morgen begeben Sie sich zunächst zum Zeitungsstand, um die wichtigsten Neuigkeiten zu erfahren. Unter den interessanten Artikeln, die Sie in Ihr Merkbuch einkleben, ist auch der Termin von Bowens Beerdigung auf dem St. Josephs Friedhof. Mit der Rose in der Hand besuchen Sie nun die Harkers. Als Rosenkavalier gewinnen Sie schnell das Vertrauen von Mina. Nach diesem Smalltalk versuchen Sie wieder, den Doktor des Asylums zu sprechen. Diesmal mit Erfolg. Er kann Ihnen zwar nicht konkret weiterhelfen, doch er nennt Ihnen die Adresse des Professor van Helsing in Amsterdam.
Also los zur Telegrafenstation. Zunächst nehmen Sie Pater Janos Adresse in die Hand. Ist dieses Telegramm aufgegeben, schicken Sie gleich noch eines an van Helsing.
Anschließend gehen Sie nochmals in den Buchladen. Beim Anblick des seltsamen Stoffstücks nennt Ihnen Mr. Horner die Adresse der Universität. Dorthin begeben Sie sich, mit dem Stoff in der Hand, als nächstes. Der Professor ist von Ihrem Fund sichtlich angetan. Er versichert, ihn näher zu untersuchen und Ihnen das Ergebnis zu telegrafieren.
Ihr nächstes Ziel ist das Haus von Annisette. Ihrer Verlobten geht es sichtbar besser. Dafür wurde ihre Freundin von einer seltsamen Krankheit befallen. Den obligatorischen Tee nehmen Sie danach bei den Holmwoods. Im kleinen Kreis erzählt Arthur erstmals etwas über die Umstände von Quinceys Tod. Von dieser Geschichte angeheizt, treibt es Sie in Harkers Büro. Doch ohne dem Messer in Ihrer Hand wird Ihnen Jonathan nichts anvertrauen.
Nach der Verabredung für den Abend fahren Sie zum Hades Club und reden wieder mit Goldacre. Danach ist es endlich soweit: Zuhause bei Harkers treffen Sie Professor van Helsing. Er weiht Sie in die unglaubliche Vampirgeschichte ein. Um diese Gruselabenteuer glaubwürdiger zu machen, überreicht Ihnen Jonathan sein Journal über die Verfolgung Draculas. Als Sie von Julliets Zustand berichten, will van Helsing sie sofort untersuchen. Also fahren Sie zu später Stunde noch einmal zu Ihrer Verlobten. Jetzt werden die letzten Zweifel beseitigt; denn Julliet hat Bißwunden an ihrem schönen Hals. Der Professor ergreift sofort die notwendigen Gegenmaßnahmen. Während Miss Adams Sie bittet, Ihrem Verlobten, Goldacre, einen Brief zu bringen.
Nicht erschrecken! Wenn Sie zurück auf die Straße gehen, wird eine Sterbesequenz eingespielt. Doch Professor van Helsing rettet Ihr Leben. Als nächstes überbringen Sie den Brief in den Hades Club.
Na, wo wird der Schlüssel wohl passen? Natürlich. Goldacre ist ja nebenbei auch der Besitzer des Buchladens. Also Schlüssel in die Hand und nichts wie zum Buchladen fahren! Dort finden Sie Horners Geheimkammer und ein altes Manuskript. Da es mittlerweile schon sehr spät geworden ist, kommen Sie todmüde nach Hause. Dort angekommen, lesen Sie aber erst noch das Telegramm von Pater Janos, bevor Sie sich endlich aufs Ohr hauen. Nach dem erneuten Alptraum stellen Sie wieder die Uhr auf 7.00 a.m.

DER DRITTE TAG. SONNTAG 30.12.1899

Natürlich führt Sie auch heute Ihr erster Weg zum Zeitungsstand. Danach nehmen Sie das alte Manuskript in die Hand und fahren zur Universität. Nach der Unterhaltung mit dem Professor holen Sie Annisette ab. Auf dem Friedhof nehmen Sie dann gemeinsam Abschied von Andrew Bowen. Danach gilt es, keine Zeit zu verlieren. Mit dem Schlagstock bewaffnet, begeben Sie sich abermals zur Irrenanstalt. Dort retten Sie van Helsings Leben. Nun geht's heimwärts. Denn da liegt schon die Antwort des Uni-Professors. Nachdem Sie Gewißheit über das Alter des Stoffs haben, nehmen Sie wieder das Manuskript in die Hand und fahren zu Saucy Jacks. Van Helsing ist gerade dabei, seinen Kummer im Alkohol zu ertränken. Doch er bittet Sie, am Abend zu Harkers Haus zu kommen. Der anschließende Leichenschmaus bei den Holmwoods bringt

nicht viel Neues. Zurück auf der Straße lassen Sie die Zeit auf 8.00 p.m. wandern. Mit dem Manuskript in der Hand gehen Sie zu den Harkers nach Hause. Dort hören Sie erstmals die ganze Wahrheit über den grausamen Grafen Dracula. Anschließend rettet Ihnen van Helsing zum zweiten Mal das Leben. Besorgt um die Sicherheit Annisettes, fahren Sie als nächstes gleich zu Ihr. Leider schlafen Sie in dem gemütlichen Lehnstuhl ein und können so das grausame Geschehen hinter Ihrem Rücken nicht verhindern.

DER VIERTE TAG. MONTAG 31.12.1899

Aber ja doch! Auch heute hat der nette Verkäufer wieder eine Zeitung für Sie.
Wie verabredet treffen Sie danach Mina Harker in Ihrem Haus. Mit dem Kreuz des Pfarrers Jenkins fühlen Sie sich bedeutend sicherer. Anschließend fahren Sie heim, um das Telegramm des Professors zu lesen. Wie gebeten, geht es als nächstes sofort zur Universität. Das Grauen sitzt Ihnen noch im Nacken, als Sie in Harkers Büro kommen. Dort erhalten Sie die nächste Hiobsbotschaft: Das Asylum brennt. Nix wie hin! Und siehe da, unter dem ganzen Schutt finden Sie auch einen Holzpflock und einen Hammer. Gott sei Dank!
Jetzt ist es aber schon höchste Zeit, Annisette abzuholen, doch Mrs. Coldpepper teilt Ihnen nur kühl mit, daß Ihre Verlobte schon auf dem Friedhof ist. Aber auch Sie schaffen es noch rechtzeitig, um Julliet die letzte (?) Ehre zu erweisen. Als nächstes brauchen Sie unbedingt einen Drink, denn im Saucy Jacks liegt eine Nachricht von Arthur. Doch es ist noch lange nicht 9 Uhr, so besuchen Sie zunächst noch einmal Annisette. Dort weiht Sie van Helsing in seinen haarsträubenden Plan ein. Sie verabreden sich also zum Einbruch der Dunkelheit am Friedhofstor. Anschließend fahren Sie nochmals zum Hades Club, wo Sie bemerken, daß es neben dem eigentlichen Aufenthaltsraum auch noch eine Geheimkammer gibt. Bei den Harkers führen Sie dann ein Gespräch mit Mina. Danach drängt es Sie wieder zu Saucy Jacks. Was um alles in der Welt soll nur die seltsame Zeichnung Goldacres bedeuten? Nicht fragen, mitnehmen! Jetzt wird es richtig unheimlich. Mit Holzpflock und Hammer in der Hand betreten Sie zusammen mit van Helsing und Jonathan Harker den Friedhof. Der Anblick der untoten Julliet läßt Sie schaudern. Doch letztendlich vollbringen Sie Ihren Auftrag. Damit findet Annisettes Freundin endlich ihren Frieden. Nach dieser grausigen Tat fahren Sie zunächst zu Ihrer Verlobten und anschließend nach Hause. Dort lesen Sie die Nachricht von Doktor Sedrick. Mit der Dictaphonrolle in der Hand gehen Sie in Harkers Büro.
Nun fahren Sie wieder zu Annisette, wo Sie das Böse persönlich, Graf Dracula, treffen. Zusammen mit Harker können Sie das Leben von Professor van Helsing gerade noch retten. Trotzdem ist er stark geschwächt. Deshalb bringen Sie ihn ins Haus von Jonathan. Nachdem auch Mina dort aufkreuzt, wächst Ihre Sorge um Annisette. Also fahren Sie schnellstens zu ihr. Doch zu spät! Sie ist verschwunden, aber wohin? Als nächstes geht's zu Arthur Holmwood. Hier machen Sie die grausige Entdeckung, daß Regina nur ein Werkzeug des Grafen war. Jetzt gilt es, das Böse zu besiegen: Mit dem Kreuz von Pater Jenkins in der Hand betreten Sie den Hades Club und beobachten gespannt die Dinge, die geschehen.
Geschafft ! Das Böse ist besiegt. Trotzdem brauchen Sie Dracula Unleashed jetzt nicht gleich zurück ins Spieleregal stellen. Denn diese Lösung ist nur ein Weg von vielen, um den Grafen zu besiegen. Probieren Sie andere Taktiken aus und Sie werden weiterhin mit neuen Filmsequenzen belohnt!

Thomas Brenner ■

EHBA " Soft "
Soft & Hardware
Schusterbeckstrasse 24
94491 Grafenau
Tel. 08552 / 4877 Fax. 4988

Artikel	Art	Preis
Aces over Europe	DV	81.50
Alone in the Dark II	auf Anfrage	
Anstoss	DV	71.20
Battle Isle II	auf Anfrage	
Betrayal at Krondor	DV	81.50
Burntime	DV	86.10
CAF 2.2	DV	74.60
Comanche	DV	95.30
Comanche Data Disk 1	DV	53.90
Der Schatz im Silbersee	DV	89.90
Die Siedler	auf Anfrage	
Dracula	DA	83.80
Dune2	DV	66.60
Eishocky Manager	DV	86.10
Elite 2	DV	72.30
Eye of the Beholder 3	DV	95.30
Flight Simulator 5.0	E	86.10
Flashback	DV	72.30
Freddy Pharkas	DV	72.30
Gabriel Knight	auf Anfrage	
Hannibal	DV	86.10
Ishar 2	DV	60.80
Jonathan	DV	86.10
Kings Quest 6	DV	81.50
Kolumbus	DV	88.40
Lands of Lore	DV	58.60
Larry 6	DV	79.90
Lotus Turbo Challenge 3	DA	67.70
MM2 (Day of Tentacle)	DV	95.30
Protostar	DV	81.50
Pinball Dreams	DA	68.90
Prince of Persia 2	DA	72.30
Privateer	DA	90.70
Privateer Speech Pack	DA	42.40
Sam & Max	DV	95.30
Seal Team	DA	83.80
Sensible Soccer 92/93	DV	62.90
Simon the Socerer	DA	77.90
Space Quest 5	DV	72.30
Streetfighter 2	DA	68.90
Strike Commander	DA	92.90
Strike Com. Speech Pack	DA	39.90
Strike Com. Tactial Opers.	DA	42.40
Summoning	DV	88.40
Syndicate	DV	85.90
Syndicate Data Disk	DV	43.60
Turrican II	auf Anfrage	
Ultima 8	DV	92.90
Unlimited Adventures	DV	88.40
Whales Voyage	DV	71.20
Wing Commander Academy	DA	69.90
X-Wing	DA	95.30
X-Wing Upgrade	DV	60.80
B - Wing	DV	46.90

Sehr gute Spielesammlung :

Lords of Power	DA	89,60

(Red Baron, Silent Sevice 2, Perfect General, Railroad Tycoon).

Microprose Spiele :

Dogfight	DA	92.90
F 15 Strike Eagle 3	DA	92.90
Fields of Glory	DV	92.90
Grand Prix	DA	92.90
Pirats Gold	DV	92.90
Railroad Tycoon de Luxe	DA	83.80
Rex Nebular	DA	88.40
Starlord	DV	92.90
Subwar 2050	DV	92.90
Task Force 1942	DA	92.90
The Legacy	DV	92.90

CD - Rom

Creative CD - ROM intern	E	279.00
Creative CD - ROM extern	E	349.00

Solange Vorrat reicht !

Eye of the Beholder I - III	DV	95.30
Humans 1 & 2	DA	67.70
Indiana Jones 4	DV	88.40
Iron Helix	auf Anfrage	
Kings Quest 6	DA	88.40
Legend of Kyrandia	DV	84.60
Malonys (Comic	DV	59.50
Maniac Mansion 2	DV	95.30
Motor Starz	DA	99.60
Rebel Assault	auf Anfrage	

Soundkarten:

Sound Galaxy NX II	DV	199.00
Sound Galaxy NX II Pro	DV	279.00
Sound Galaxy NX Pro 16	DV	439.00
Soundblaster SB 16 ASP	DA	429.00
Soundblaster 16 SCSI-2	DA	429.00
Game Wave 32 **N E U**	DA	349.00

Joysticks:

Advanced Gravis Schwarz		72.00
Advanced Gravis Transpa.		76.00
CH Flight Stick Pro	DA	159.00
Gravis Game Pad		49,90

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Ladenpreise variieren., Ladenzeiten erfragen.
Versandkosten. NN 3,50 + 3 DM Zahlkartengebühr
Spiel nicht gefunden?, Rufen Sie uns bitte an.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !

Wallnewitz
Software
(02238)82584

Comanche	DV	101 DM
Comanche Mission Disk 1	DH	47 DM
Comanche Mission Disk 2	DH	49 DM
Eishockey Manager	DV	80 DM
Jurassic Park	DH	67 DM
Lands of Lore	DV	67 DM
Lost Vikings	DH	91 DM
Manic Mansion 2	DV	87 DM
Pinball Dreams	DH	60 DM
Prince of Persia 2	DH	70 DM
Privateer	DH	87 DM
Privateer Speech Pack	DH	39 DM
Sam & Max	E	77 DM
Shadow Caster	DH	80 DM
Strike Commander	DH	87 DM
Strike Commander Speech P.	DH	33 DM
Strike Commander Tactic Op	DH	30 DM
Syndicate	DV	80 DM
Wall Street Manager	DV	67 DM
X-Wing	DH	87 DM
X-Wing - Imperial Pursuit	DH	39 DM
X-Wing - Upgrade Kid	DH	56 DM

CD-ROM		
7th Guest	DH	117 DM
Battle Chess	DH	94 DM
Der Patrizier	DV	91 DM
Dracula Unleashed	E	91 DM
Dune	DH	91 DM
King's Quest 6	DH	87 DM
Maniac Mansion 2	DV	98 DM
Monkey Island	DH	94 DM
Sherlock Holmes 2	DH	86 DM
Wing Commander 2 Deluxe	E	105 DM

Alle Spiele PC-Versionen
DV = Deutsche Version
DH = Deutsches Handbuch
E = Englische Version
Versand: DBP-Nachnahme 8 DM plus Zahlkartengebühr
Preisirrtum und Preisänderungen vorbehalten
Kein Ladenverkauf

Preisliste kostenlos anfordern

Wallnewitz Software
Martinstraße 48
50259 Pulheim

Bischoff & Partner
Tel.: 03 35/36 92 10
Fax 03 35/36 92 90
Fürstenwalder Straße 46
15234 Frankfurt /Oder

Titel	Version	PC	Amiga
Aces over Europe	DV	82 DM	
Anstoss	DV	72 DM	72 DM
Bane of the Cosmic Forge	DV	70 DM	67 DM
Burning Steel	DV	79 DM	
Burntime	DV	83 DM	70 DM
Civilisation	DV	95 DM	76 DM
Comanche	DV	89 DM	
Comanche Data Disk	DV	50 DM	
Darklands	DV	89 DM	
Der Schatz im Silbersee	DV	92 DM	83 DM
Eishockey Manager	DV	82 DM	74 DM
Elite 2	DV	70 DM	58 DM
Eye of the Beholder 3	DV	82 DM	
Flugsimulator 5.0	DV	131 DM	
Formula One Grand Prix	DA	95 DM	76 DM
Inca	DV	95 DM	
Ishar 2	DV	59 DM	60 DM
Lands of Lore	DV	69 DM	
Legend of Kyrandia	DV	74 DM	69 DM
Pinball Dreams	DA	60 DM	50 DM
Prince of Persia 2	DA	69 DM	
Privateer	DA	87 DM	
Privateer Speech Pack	DA	40 DM	
Protostar	DV	76 DM	
Shadowcaster	DA	83 DM	
Street Fighter 2	DA	62 DM	59 DM
Strike Commander Tac. Op. 1	DA	39 DM	
Syndicate	DA	79 DM	65 DM
Transarctica	DV	52 DM	54 DM
Wing Commander 2	DV	75 DM	
Wing Commander Academy	DA	73 DM	
X-Wing	DA	89 DM	
X-Wing Update Kit	DV	59 DM	
CD-ROM			
Burning Steel	DV	89 DM	
History Line 14/18	DV	82 DM	
Jutland	EV	133 DM	
Kings Quest 5	DA	79 DM	
Legend of Kyrandia	DV	79 DM	
Protostar	DA	79 DM	
Rebel Assault	EV	95 DM	

Lieferung: Nachnahme 8,50 DM + NN, Vorkasse 7,50 (nur Barzahlung), Frei Haus 5,00 DM (nur Raum Frankfurt /Oder)
Preisliste kostenlos – kein Ladenverkauf

Sie wollen mehr als nur die Coverdisk? Kein Problem! Ab jetzt können Sie auch Programme erhalten, die mehrere HD-Disketten benötigen und daher bis jetzt nicht als Coverdisk geeignet waren. Tolle Klassiker, aktuelle Demos und phantastische Preview-Versionen warten auf Sie!

1.

Terminator Rampage

Ein geniales 3D-Spiel. Wer auf der Computer '93 in Köln an unserem Stand war, durfte es in unserem Messevideo bewundern. Irrsinnig schnelle und detaillierte Grafiken sowie hartnäckige Gegner motivieren über Stunden. (1 HD-Diskette, 1 Level)

Unsere Wertung: Neu!

2.

Subwar 2050

Die Unterwasser-Kampfsimulation. Das Wasser steht Ihnen bis zum Hals! Im Kampf um Energie und Nahrungsmittel müssen Sie mit Ihrem U-Boot allen Gegnern trotzen. Bislang einmalige Story und Qualität von MicroProse. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: Neu!

3.

Indiana Jones 4

Zum Klassiker der Abenteuerfilme gibt es auch eine noch nicht verfilmte Episode. Indy begibt sich auf die Suche nach dem sagenumwobenen Atlantis. Ein gelungener, autonomer Abschnitt des Gesamtepos. (1 HD-Diskette, 1 Abschnitt)

Unsere Wertung: 92%

4.

Castles 1 & 2

Zwei Programme, der Klassiker Castles 1 und der Nachfolger Castles 2 auf einer Diskette. Finden Sie die optimale Lösung zwischen wirtschaftlichem Erfolg und Ausbeutung der Untertanen für den Burgenbau. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: 80%

Hotline

für Bestellungen und Reklamationen

Telefon: 09 11/ 30 15 00

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

1. ❒ **Terminator Rampage (DM 4,-)**
2. ❒ **Subwar 2050 (DM 4,-)**
3. ❒ **Indiana Jones 4 (DM 4,-)**
4. ❒ **Castles 1 & 2 (DM 4,-)**

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

❒ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto: _____
BLZ: _____
Bank: _____

❒ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
❒ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

PC-Demo/Sharewareservice

Kobergerstraße 41

90408 Nürnberg

Das Imperium schlägt zurück!

Quicksoft

Beratung * Verkauf * Service

Quicksoft Computer GmbH, Bärenstr. 8, 78054 Schwenningen

Rufnummern im intergalaktischen Fernsprechnetz: (07720) Tel.: 31046 / 31068 / 32083 FAX: 33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr. Preisänderungen vorbehalten. Lieferung per Nachnahme. Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Eilzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauszahlung 25,-

Auf die empfohlenen Verkaufs-preise der Hersteller

!!! Spitzen !!! Gewinnspiel

34% Nachlaß. Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Software Großhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum gleichen Preis!!!!
Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind. Die Ladenpreise schwanken.

Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und Kompatible, Atari STT, C64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4 Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega-Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:
1. Ihr ruft uns an.
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5,00 (in Briefmarken).
3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt einfach den empfohlenen Verkauspreis eines Spiels, den rechnet Ihr mal 0,66, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.
Nun ein Beispiel: Desert Strike (Amiga)
empfohlener Verkaufspreis = DM79.95
79,95 x 0,66 = 52.77

Vorteile für Euch:
1. Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 34% unter dem offiziell empfohlenen Verkauspreis liegt.
2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.
3. Alle Spiele in der neuesten Version.

Bei allen aufgeführten Preisen ist der Nachlaß bereits abgezogen.

Programm		Amiga	IBM/PC
1869	DV	68,37	82,04
A-Train	DV	79,17	92,37
Alone in the Dark	DV	——	85,77
Alone in the Dark 2		Vorb.	Vorb.
Anstoß	DV	Vorb.	Vorb.
Ambush at Sornier	DA	——	92,37
Arabian Nights	DA	59,37	——
Archer McLeans Pool	DV	Vorb.	59,37
B-17 Flying Fortress	DA	72,52	98,97
B.C. Kid	DA	46,17	——
Battle Team	DV	65,97	79,17
Burntime	DV	——	79,17
Blastar	DA	Vorb.	——
Body Blows	DA	52,77	——
Bundesliga Man.Pro 2.0	DV	65,97	65,97
Civilisation	DV	79,17	92,37
Comanche White L.	DV	——	92,37
Comanche Data Disc	DV	——	46,17
Conquest of the Long.	DA	65,97	79,17
Curse of Enchantia	DV	79,17	79,17
Cyberrace	DV	——	Vorb.
D-Generation	DA	26,37	65,97
Daughter of Serpents	DA	72,52	79,17
Dark Queen of Kryn	DV	——	79,17
Day of the Tentakel	DV	——	85,76
Das schwarze Auge	DV	72,52	79,17
Das schwarze Auge 2	DV	Vorb.	Vorb.
Der Patrizier	DV	65,97	79,17
Desert Strike	DA	52,77	——
Dune 2	DV	59,37	72,52
Dogfight	DA	——	92,37
Dynablaster (mit Adap.)	DA	59,37	65,97
Eco Quest 2	DV	——	79,17
Eishockey Manager	DV	72,52	79,17
Elite 2	DA	Vorb.	Vorb.
Eye of the Beholder 3	DV	——	79,17
F-15 Strike Eagle 3	DA	——	92,37
Flashback	DA	59,37	65,97
Freddy Pharkas	DV	——	79,17
Formula 1 Gr. Prix	DV	79,17	92,37
Global Gladiators	DV	Vorb.	——
Goal	DV	52,77	——
Gobliins 2	DV	65,97	85,77
Gobliins 3	DV	Vorb.	Vorb.
Global Conquest	DA	——	92,37
Gunship 2000	DA	65,97	92,37
Harrier Jump Jet	DA	——	92,37
Hexuma	DV	79,17	79,17
Hired Guns	DA	59,37	79,17
History Line	DV	79,17	79,17
Human Race	DV	65,97	79,17
Indiana Jones 4	DV	79,17	85,17
Inca	DV	——	92,37
Inca 2	DV	——	Vorb.
Inferno		Vorb.	Vorb.
Jack the Ripper		Vorb.	Vorb.
John Madden Football 2	DV	——	65,97
Jonathan	DV	79,17	79,17
Jurrassic Park	DV	Vorb.	Vorb.
KGB	DV	59,37	72,57
Kaiser	DV	92,37	92,37
Kings of Adventure	DV	65,97	79,17
Kings Quest 6	DV	——	79,17
Lands of Lore	DV	Vorb.	79,17
Legacy	DA	Vorb.	85,71
Leisure S. Larry 5	DV	——	79,17
Larry 6	DV	——	Vorb.
Legend of Kyrandia	DV	65,97	79,17
Lemmings	DA	52,77	65,97
Lionheart	DA	52,77	——
Links 386 Pro	DA	——	92,37
Lord of the Rings 2	DA	65,97	65,97
Lost in Time	DV	——	——
Lothar Matthäus	DV	Vorb.	Vorb.
Might and Magic 5	DV	——	85,77
Monkey Island 2	DV	79,17	79,17
Mortal Combat	DV	Vorb.	Vorb.
Patriot	DA	——	79,17
PGA Golf Plus	DA	59,37	65,97

Programm		Amiga	IBM/PC
Perfect General	DA	72,57	72,57
Perfect General Data	DA	46,17	46,17
Prophecy of the S.	DA	Vorb.	79,17
Prince of Persia 2	DA	——	65,97
Pinball Dreams	DA	46,17	59,37
Pinball Fantasies	DA	52,77	——
Pinball Illusions	DA	Vorb.	——
Pirates Gold	DV	——	79,17
Plan 9 (mit Videofilm)	DV	79,17	92,37
Populous 2	DV	59,37	72,57
Quest for Glory 3	DV	——	79,17
Ragnarok	DA	Vorb.	85,77
Railroad Tycoon Delux	DA	——	85,77
Ringworld	DV	——	79,17
Sensible Soccer 92/93	DV	46,17	52,77
Shadow of the Comet	DV	——	85,77
Sim City/Populous	DA	52,77	72,57
Sim Earth	DV	79,17	79,17
Stunt Island	DV	——	99,37
Street Fighter II	DA	59,37	59,37
Strike Commander Sp.	DA	——	32,97
Syndicate	DA	59,37	79,17
The Legacy	DA	——	85,77
The Lost Vikings	DA	59,37	79,17
The Siege		——	65,97
Tornado	DA	Vorb.	72,57
Turrican	DA	19,77	——
Turrican 2	DA	13,17	Vorb.
Turrican 3	DA	46,17	——
Transarctica	DV	59,37	72,57
Ultima 7	DV	——	85,77
Ultima 7 Teil 2	DA	——	72,57
Ultima Underworld 2	DA	——	72,57
Veils of the Darkness	DV	——	72,57
Vikings-Fields of Conq.		46,17	85,77
Wax Works	DV	65,97	79,17
Walker	DA	59,37	——
Warlords 2		——	79,17
Whale's Voyage	DV	59,37	72,57
Wizardry 7	DV	——	92,37
Wing Commander	DV	79,17	——
Wing Commander 2	DV	——	79,17
Woddy's World	DA	46,17	——
X-Wing	DA	——	85,77
CD-ROM		**Preis:**	
7th Guest	DA	143,96	
Air Warrior	DA	95,96	
Animals		103,96	
Battle Chess		79,96	
Blue Force		103,96	
Carmen World Deluxe	MA	143,96	
Chess Maniac		95,96	
Curse of Enchantia		79,96	
Der Patrizier	DV	103,96	
Dune	MV	103,96	
Eye of the Beholder 3		87,96	
F117A/F15 2+OP.DES.ST		103,96	
Gunship 2000+SCEN D.		95,96	
Inca	DV	127,96	
Indiana Jones 4		103,96	
Jutland		143,96	
Kings Quest 5	DA	95,96	
Kings Quest 6		103,96	
Legend of Kyrandia	DV	95,96	
Lord of the Rings		119,20	
Maniac Mansion 2		103,96	
Monkey Island		103,96	
Napoleonics	DA	79,96	
Pacific Island		79,96	
Sherlock Holmes 2		127,96	
Sherlock Holmes 3		127,96	
Shuttle	DV	103,96	
Space Quest 4	DA	95,96	
The Lost Treasures		79,96	
The Lost Treasures 2		55,96	
Ultima 1-6		143,96	
Ultima Underworld 1&2		103,96	
Wing C.2 Deluxe		127,96	

Wir verlosen:

100 x den Streetfighter II für PC oder Amiga!!

Was ist zu tun:

In unserer Anzeige verbirgt sich der Namen eines Spiels, den wir selber erfunden haben. Das Spiel ist also auf dem Markt nicht erhältlich.
Wenn Ihr den Namen des Spiels herausfindet, auf eine Postkarte schreibt und an uns schickt, nehmt Ihr an der Verlosung teil.

Einsendeschluß 31.12.1993
Der Rechtsweg ist ausgeschloßen.

Neuheiten:

Electro Body	DA	——	32,97
Flighsimulator 5.0	EA	——	92,37
Heartlight	DA	——	32,97
Protostar	DV	——	72,57
Seven Cities of Gold	EA	——	62,67
Sim Farm	EA	——	72,57
Wall Street Manager	DV	——	79,17
Yo!Joe!	DA	52,77	59,38
Combat Air Patrol	DV	59,38	——
Soccer Kid	DA	59,37	——
Woodys World	DA	46,17	——
NHL Hockey	DA	——	79,17
Onyx	DV	Vorb.	Vorb.
Privateer	DA	——	85,77
Privateer Speech Acc.P.	DA	——	36,27
Space Hulk	DA	62,67	——
Napoleonics	DA	59,37	65,97
F17 Challange	EA	26,37	——
Nippon Safes Inc.	DV	52,77	65,97

Zubehör:

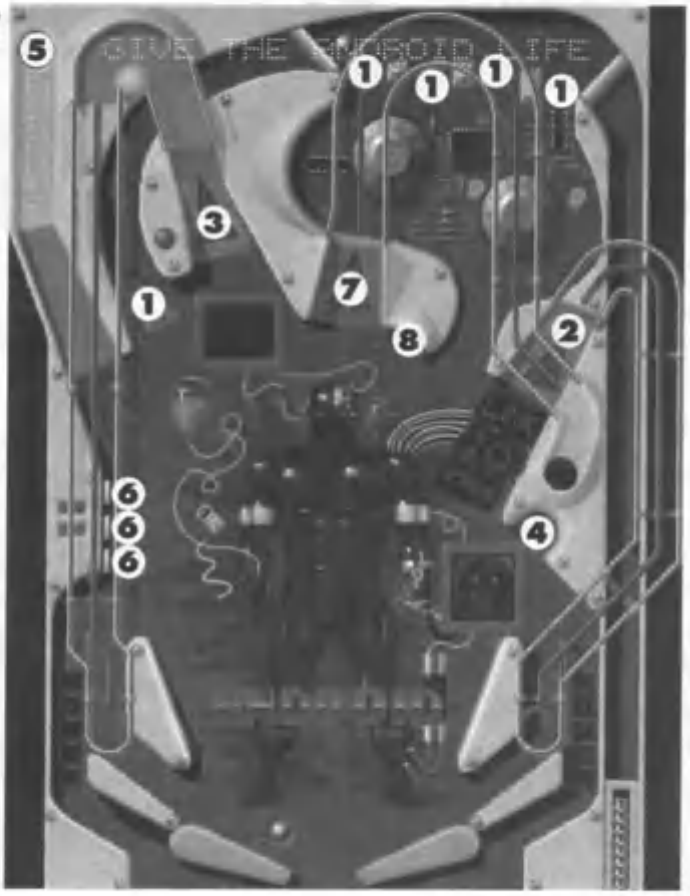
Leerdisketten 3,5" DD	8,95
Leerdisketten 3,5" HD formatiert	14,95
Leerdisketten 5,25" HD	9,95
Soundblaster 2.0 DV	169,95
Soundblaster ASP 16 DV	449,95
Adlib Gold	379,95
Joystick Competition Pro 5000	26,95
Joystick Competition Pro Star	35,95
Joystick Competition Pro Mini	35,95
Joystick Competition Pro PC	43,95
Mausmatte	4,95
X-Copy Tools inkl. Hardware	89,90
Diskettenbox 40 Stück	9,95
Diskettenbox 80 Stück	14,95
Quicksoft Sonnenbrille mit UV-Schutz	24,95
SEGA Rucksack	71,95
SONIC 2 Uhr	44,95

Lösungsbücher:

Bard's Tale 3	DV	22,50
Curse of Enchantia	DV	24,30
Dungeon Master	DV	22,50
Elvira 2	DV	13,50
Eye of the Beholder 3	DV	24,30
Freddy Pharkas	DV	13,50
Indiana Jones 4	DV	13,50
Might+Magic 5	DV	24,30
Ultima 7	DV	22,50

Android

"Bring Android to life!"



Installationsanleitung

Legen Sie die Coverdisk in Ihr Diskettenlaufwerk und geben Sie am DOS-Prompt (C:) die folgenden Anweisungen ein:
MD ANDROID
CD ANDROID
COPY A:*.* oder COPY B:*.*
ANDROID
Die Demo entpackt sich nun selbst.
Den Epic Pinball-Table starten Sie mit dem Befehl PINBALL.

Die Regeln für ANDROID

Während des Spiels genügen Ihnen drei Tasten zur Bedienung von ANDROID. Mit der linken SHIFT-Taste steuern Sie den linken Flipper, mit der rechten SHIFT-Taste den rechten Flipper und mit der SPACE-Taste betätigen Sie den Kugeleinwurf. Wenn sich die Kugel erst einmal im Spiel befindet, dient die SPACE-Taste dazu, den Tisch anzustoßen.
Wie jeder Flippertisch aus der Spielhalle, hat auch der ANDROID ein Thema: Sie müssen einen Androiden zum Leben erwecken. Zunächst gilt es, alle Körperteile des Androiden zusammenzusetzen und zu aktivieren, danach sollen alle seine Funktionen durchgetestet werden.

1 - Die Rollover Lanes

Wenn die Kugel durch denjenigen der vier Zwischenräume rollt, der zu Anfang des Spiels blinkt, winken Ihnen zwei Millionen Punkte. Während des Spiels können Sie den Bonus vervielfachen (x2, x3, x4 oder x5), wenn Sie mehrmals alle vier Leuchten aktivieren.

2 - Rechte Rampe (Computer Link Ramp)

Mit dem ersten Schuß über die Rampe schließen Sie den Computer an den Androiden an ("Link Android to Computer"), was gleichzeitig die linke Rampe aktiviert.

3 - Linke Rampe (Computer Ramp)

Die linke Rampe ist der Schlüssel dazu, Ihren Androiden zum Leben zu erwecken. Um diese Rampe überhaupt zu aktivieren, muß die Kugel zunächst über die rechte Rampe rollen. Wenn die linke Rampe aktiviert ist (rotes Licht), können Sie beginnen, die verschiedenen Programme im Androiden zu installieren. Wenn Sie die Kugel über diese Rampe schießen, wird Ihnen am oberen Bildschirmrand eine Aufgabe eingeblendet. Erfüllen Sie diese Aufgabe, so wird das jeweilige Programm im Androiden installiert. Wenn alle Programme installiert sind, wird der Android erwachen und Sie werden mit dem "Super Jackpot" belohnt.

4 - Die rechte Kugelfalle (Sink Hole)

Versenken Sie die Kugel einmal hier, so werden die physikalischen Systeme des Androiden aktiviert. Nach dem Aktivieren der Systeme müssen die Drop Targets abgeräumt und die Kugel in der linken Kugelfalle versenkt werden, um die einzelnen Systeme einzeln zu durchlaufen.

5 - Die linke Kugelfalle (Test Hole)

Um jedes physikalische System zu testen, muß die Kugel hier versenkt werden. Wenn Sie Arme und Beine ("Arms" und "Legs") installiert und aktiviert haben, winkt Ihnen das "Dual Ball Play".

6 - Die Drop Targets

7 - Die mittlere Rampe

8 - Die mittlere Kugelfalle

Jeder Schuß in die mittlere Kugelfalle wird mit 100.000 Bonuspunkten belohnt.

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

1	(17)	**Privateer**	Origin/2. Monat
2	(13)	**Flight Simulator 5.0**	Microsoft/2. Monat
3	(1)	**Maniac Mansion 2**	LucasArts/4. Monat
4	(-)	**Elite II - Frontier**	Gametec/1. Monat
5	(2)	**Syndicate**	Electronic Arts/5. Monat
6	(3)	**X-Wing**	LucasArts/9. Monat
7	(7)	**Pinball Dreams**	21st Century/4. Monat
8	(11)	**Lands of Lore**	Virgin/3. Monat
9	(9)	**Prince of Persia**	Broderbund/4. Monat
10	(6)	**The Lost Vikings**	MicroProse/3. Monat

CD-ROM

1	(1)	**The 7th Guest**	Virgin Games/7. Monat
2	(2)	**Maniac Mansion 2**	LucasArts/4. Monat
3	(3)	**Der Patrizier**	Ascon/7. Monat
4	(5)	**Dune**	Virgin Games/4. Monat
5	(9)	**Wing Commander**	Origin/7. Monat
6	(6)	**Monkey Island**	LucasArts/7. Monat
7	(4)	**King's Quest 6**	Sierra/4. Monat
8	(7)	**Sherlock Holmes 2**	Mindscape/7. Monat
9	(10)	**SWOTL**	LucasArts/7. Monats
10	(10)	**Battle Chess**	Interplay/7. Monat

Inserentenverzeichnis

Bischoff & Partner.....61
Bomico.....2, 3, 28, 29, 37
Bünzli.....47
Coktel Vision.....37
Computec Verlag.....71, 93, 105, 107,109
Dongleware.....35
Dudek.....23
Dynamics Marketing.....23
EHBA-Soft.....61
Electronic Arts...24, 25, 125
Empire.....43
FDS.....35
Game Tec.....15
Graf Software.....47
Groß Electronic.....75
Happy Soft.....51
Henkel & Triebner.....45
Intel.....20, 21
Intersoft.....55
Joysoft.....31
Mad Data.....91
Media Point.....9
Micro Magic.....11
MicroProse.....73
Mirox.....19
Multimedia Soft.....69
Mystic Games.....47
Okay Soft.....13
On-Line.....117-122
PAS.....57
Pfister Spieleversand.....67
Psygnosis.....53
Quicksoft.....63
Royal Soft Berlin.....77
Rushware.....15
Reis Elektronik.....85
SOFT & SOUND.....41
Softwarevertrieb Füllbeck.45
Software Discount Mann..49
Sunflowers.....2, 3, 28, 29
Teschke.....57
Topshare.....27
Transtec GmbH.....126
Traumwelt.....17
Turtle Soft.....59
Wallnewitz Software.....61

Der gesamten Auflage liegt ein Prospekt der Firma EMP bei.

Wir übernehmen Garantie,

daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 1/94

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
- Reklamation PC Games -
90327 Nürnberg

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname:_____

Straße, Hausnummer:_____

PLZ, Wohnort:_____

Fehlerbeschreibung:_____

_____

_____

LESESTOFF

Das Adventure Buch II

Wie oft haben Sie sich schon nächtelang an einem Adventure-Rätsel festgebissen und kamen einfach nicht mehr weiter? Dieses frustrierende Erlebnis wird wohl jeden Hobby-Spieler schon einmal ereilt haben. Kein Wunder, werden die Spiele doch immer komplexer und umfangreicher. Aus diesem Grund hat Spieleguru Carsten Borgmeier jetzt das ultimative Nachschlagwerk für alle Computer-Abenteuerer zusammengestellt. Sein neuestes Buch enthält Komplettlösungen für 20 der aktuellsten und kniffligsten Adventures. Darunter sind Top Highlights wie Alone in the Dark, Day of the Tentacle und Gobliins 2. Anschaulich geschrieben, mit vielen Screenshots illustriert, kann leicht der jeweilige Lösungsweg nachvollzogen werden. Nicht enthalten sind übrigens die Spiele der Firma Sierra OnLine, denn für die wurden eigens zwei Sonderbände erstellt, die ebenfalls im Sybex Verlag erschienen sind.

Borgmeier, Carsten
Das Adventure Buch II
Sybex
350 Seiten
DM 39,80
ISBN 3-8155-0084-2

Packprogramme

Früher oder später muß jeder PC-Anwender einmal Dateien von der überstrapazierten Festplatte auslagern. Damit solche Säuberungsaktionen nicht als Massen-Disketten-Grab enden, bedient man sich immer häufiger der weit verbreiteten Packprogramme. Michael Althövel erklärt in diesem Buch die Bedienung und die wichtigsten Parameter der Standard-DOS-Packer LHA, PKZIP/PKUNZIP und ARJ. Zusätzlich wird auch der Umgang mit dem Windows-Packer WinZip anschaulich erklärt. Auf der beigefügten Diskette befinden sich die aktuellsten Shareware-Versionen der beschriebenen Programme. Für speicherintensive Photodateien wird der PhotoStacker empfohlen. Hierbei handelt es sich zwar um kein Shareware-Programm, trotzdem ist auf der Diskette eine eingeschränkte Version dieses JPEG-Packers enthalten.

Altenhövel, Michael
Packprogramme
Sybex
160 Seiten
DM 24,80
ISBN 3-8155-5638-4

PC-Grundwissen

Für Neulinge ist es heutzutage sehr schwer, sich in die Materie PC einzuarbeiten. Alfred Roßkamp umschreibt kurz und prägnant die vielen Fachwörter, die den Alltags-Usern wie selbstverständlich über die Lippen gehen. Dabei gliedert sich das Buch in mehrere Teile. Zunächst wird allgemeines Wissen über den PC und seine Komponenten vermittelt. Die weiteren Kapitel beschäftigen sich mit dem Betriebssystem und den Benutzeroberflächen. Abschließend bekommt der PC-Einsteiger Einblicke in repräsentative Windows-Programme wie Excel, Works für Windows und Word für Windows. Der Autor war bestrebt, seine Erklärungen stets auf das Wesentliche zu konzentrieren. Dadurch konnte zeit- und nervenaufreibender Ballast vermieden werden. Trotzdem enthält PC-Grundwissen alles, was Sie für die tägliche Arbeit mit Ihrem PC benötigen.

Roßkamp, Alfred
PC-Grundwissen
dtv
320 Seiten
DM 19,80
ISBN 3-4235-0118-9

OS/2 2.1 Referenzhandbuch

Das Ende für das veraltete DOS-System scheint gekommen: Immer mehr Firmen und Programmierer schwören auf den Einsatz des 32 Bit-Betriebssystems OS/2. Anfangs mit vielen Schwächen behaftet, läßt die Version 2.1 eigentlich keinerlei Wünsche mehr offen. Selbst große Entertainment-Softwareschmieden, wie beispielsweise MicroProse, setzen neuerdings auf das Betriebssystem der nächsten Generation und bieten Ihre Produkte auch für diesen Standard an. Für alle Umsteiger bietet das OS/2 Referenzhandbuch schnelle Hilfe bei Problemen. Behandelt wird der Umgang mit der Benutzeroberfläche, außerdem wird beschrieben, wie man das System optimal auf dem Rechner installiert und konfiguriert. Zusätzlich beinhaltet das Buch auch noch die offiziellen Syntaxdiagramme der OS/2 Befehlsreferenz.

Babiel, Jochum
OS/2 2.1 Referenzhandbuch
Sybex
385 Seiten
DM 49.-
ISBN 3-8155-7044-1

Flugsimulation 5.0

Wie Sie schon unserem Testbericht in der letzten Ausgabe entnehmen konnten, geht beim Flugsimulator 5.0 nichts besonders schnell vonstatten. Weder die Grafik noch der Einstieg in das komplexe Programm kann als flüssig bezeichnet werden. Wenigstens für letzteren Punkt gibt es Abhilfe: Sybex hat im Rahmen seiner QuickStart-Reihe einen Platz für Microsofts neuen Flugsim reserviert. In 20 Schritten werden Ihnen die Grundlagen des Programms erklärt. Angefangen bei der Installation bis hin zu einem komplett geplanten Flug über die Alpen wurde nichts bei dem Schnelleinsteiger-Buch vergessen. Für die Luftakrobaten, die trotz der vielen Schwachpunkte des Flugsimulator 5.0 nicht mehr ohne "Photo-Realistic"-Grafiken abheben möchten, ist dieses Buch eine sinnvolle Anschaffung.

Dille, Raudszus
Flugsimulator 5.0
Sybex
157 Seiten
DM 19,80
ISBN
3-88745-262-3

Das Rollenspiele Buch

Rollenspiele gewannen in den letzten Jahren immer mehr an Stellenwert. Man wird kaum einen PC-Besitzer finden, der sich noch nicht mit einem Spiel dieses Genres auseinandergesetzt hat. Doch da der Schwierigkeitsgrad dabei sehr hoch angesetzt ist, bereiten die Gegner dem Rollenspieler schon mal rasch ein unerwartetes Ende. Ab jetzt gibt es aber keinen Grund mehr, warum Sie weiterhin in Verliesen verrotten oder gegen die zahlreichen Fantasy-Monster den kürzeren ziehen sollten. Denn Carsten Borgmeiers Rollenspiele Buch hilft Ihnen, Licht in die geheimnisvollen Welten zu bringen. Komplett mit Karten und Handlungsanweisungen werden 13 Rollenspiel-Hämmer gelöst. Doch damit nicht genug. Als weiterer Bonus liegt dem Buch auch eine Diskette mit spielbaren Levels von Ishar 2 bei.

Borgmeier, Carsten
Das Rollenspiele Buch
Sybex
279 Seiten
DM 39,80
ISBN 3-8155-6507-3

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND
TEL.: 0561/577-110 od. 577-510 FAX: 0561/57 64 21

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

PC 3,5" Amiga | PC 3,5"Amiga | PC 3,5" Amiga

Alone in The Dark 84.- 0 | Hook 39.- 0 | 46.- 0 | Secret Monkey Isld 78.- 0 | 66.- 0
Amberstar 78.- 0 | Ishar 89.- 0 | Shadowcaster 78.- 0
Arabian Nights 59.- 0 | Indiana Jones 4 84.- 0 | 79.- 0 | Shadowlands 54.- 0
Betrayal at Krondor 75.- 0 | Ishar 2 68.- 0 | 54.- 0 | Sherlock Holmes 78.- 0
Crystals o.Armorine * 78.- 0 * | Jonathan 79.- 0 | 79.- 0 | Sinister the Sorcerer 66.- 0 * | 68.- 0
Darklands 66.- 0 | KGB 39.- 0 | Space Hulk 66.- 0 | 66.- 0
Darkseed v1.5 49.- 0 | 71.- 0 | Kings Quest 4 71.- 0 * | 68.- 0 | Space Quest 1 39.- 0
DSA 78.- 0 | 72.- 0 | Lands of Lore DV 59.- 0 | Space Qu.1-4 Comp 79.- 0
Die Schlüssel o.Mord 75.- 0 | Laura Bow 2 66.- 0 | Space Quest 4 56.- 0 | 59.- 0
Dune 2 68.- 0 | 54.- 0 | Legends o.Xanadu 66.- 0 | 66.- 0 | Space Quest 5 66.- 0
Dungeon Master 59.- 0 | Leisure S.Larry 4 * 74.- 0 | Star Trek 79.- 0 * | 75.- 0
Eco Quest 39.- 0 | Les Manley Lost LA 59.- 0 | Stronghold 66.- 0
Eye of Beholder 1 79.- 0 | 76.- 0 | Lost in Time 84.- 0 | Ultima 5 | 39.- 0
Eye of Beholder 2 78.- 0 | 78.- 0 | Lure of Temptress 79.- 0 | Ultima 7 78.- 0
Eye of Beh 3 Dtsch 78.- 0 | Maniac Mansion 2 84.- 0 | Ultima 7+2 Serp.Is 78.- 0
Fairy Tales 29.- 0 | Might and Magic 3 78.- 0 | 66.- 0 | -Black Silver Seed 42.- 0
Flashback 66.- 0 | 66.- 0 | Might and Magic 5 84.- 0 | Ultima 8 * 79.- 0
Forgotten Castle * 78.- 0 | Monkey Island 2 78.- 0 | 78.- 0 | 25.- 0
Freddy Pharkas DV 61.- 0 | Dominium | -Speech Act.Pack * 59.- 0
Gateway 2 66.- 0 | Police Quest 1 66.- 0 | Ultima Trilogy 3 39.- 0
Goldenes 66.- 0 | 66.- 0 | Quest for Glory 1 66.- 0 | Ultima Und.7 ed.2 72.- 0
Goldiins 2 84.- 0 | 66.- 0 | Return o.t.Phantom 90.- 0 | Wave 84.- 0 | 66.- 0
Goldiins 1 78.- 0 * | 66.- 0 | Return to Zork 78.- 0 | Willy Beamish 66.- 0 | 59.- 0
Heart of China 39.- 0 | 39.- 0 | Sam+Max 72.- 0 | Alone Breed 2 * | 48.- 0
Hotshot 54.- 0 | 54.- 0 | Schatz i.Silbersee 84.- 0 * | 78.- 0

ACTION/ARCADE

Alien Breed 54.- 0 | Lemmings 2 78.- 0 | 59.- 0 | Sindbad+Thra.Fak 18.- 0 | 18.- 0
Alien Breed SE 92 | 25.- 0 | Lost Heart 54.- 0 | Speedball 2 25.- 0
Amnalyze 24.- 0 | The Lost Viking 78.- 0 | 66.- 0 | Steel Empire 59.- 0 | 59.- 0
Assassin Sp.Edit. * 22.- 0 | McDonald Land 54.- 0 | 35.- 0 | Street Fighter 2 59.- 0 | 54.- 0
Bart versus World * 49.- 0 | Morph 49.- 0 | Superfrog 48.- 0
Beavers 24.- 0 | Mortal Kombat * 88.- 0 * | 54.- 0 | Take a Break Pinb. 46.- 0
Blastal 48.- 0 | One step beyond 48.- 0 | 48.- 0 | Tearaway Thomas 39.- 0
Body Blows 54.- 0 | 48.- 0 | Onslaught 49.- 0 | Terminator 2 28.- 0 | 29.- 0
Body Blows Galact. 48.- 0 | Pinball Dreams 59.- 0 | 48.- 0 | Tintin 59.- 0 | 46.- 0
Budokan 32.- 0 | 22.- 0 | Pinball Fantasies * 54.- 0 | Trags n Treasures 40.- 0
Chaos Engine 49.- 0 | Pinball Wizard * 21.- 0 | Trolls 40.- 0 | 49.- 0
Chuck Rock 39.- 0 | Popeil.+Premis.Land 39.- 0 | 38.- 0 | Turrican 3 * | 59.- 0
Chuck Rock 2 48.- 0 | Prince of Persia 1 32.- 0 | 32.- 0 | UGH 1 29.- 0 | 29.- 0
Pyros Blaster 66.- 0 | 60.- 0 | Prince of Persia 2 67.- 0 | Voidrunn 2 48.- 0
Electro Body 32.- 0 | Project X 22.- 0 | Walker 48.- 0
Emerald Mine 1 o&2 25.- 0 | Putty 39.- 0 | WWF Wrestling 2 66.- 0 | 66.- 0
Harlequin 29.- 0 | Qwak 22.- 0 | Xenomorf 22.- 0
Human Race Stamtol 49.- 0 | 49.- 0 | Ruby Wands 59.- 0 | 49.- 0 | Xenon 2 59.- 0 | 54.- 0
Humans 48.- 0 | 40.- 0 | Rocket Ranger 19.- 0 | 19.- 0 | Yo! Joe! 42.- 0 | 42.- 0
Jurassic Park 66.- 0 * | 54.- 0 | Silkworm 19.- 0 | Zool 48.- 0
Kosmos Fun Arena 54.- 0 | 49.- 0 | Skidmarks * 54.- 0 | Zool 2 * | 48.- 0

SONSTIGES/ZUBEHÖR

Ab Second Prize 57.- 0
Passing Shot 19.- 0
Powerboat Usa Mania 34.- 0 | 34.- 0
Powerboat Deluxe * 54.- 0 * | 54.- 0
Premier Manager 2 48.- 0
Soccer Kid 59.- 0
Space Legends 72.- 0 | 66.- 0
Striker 66.- 0
Strip Poker 2 29.- 0 | 29.- 0
The Manager * 49.- 0 * | 49.- 0
Tri-Pursuit deluxe 66.- 0
Trivial Pursuit 32.- 0 | 32.- 0
TV Sports Football 19.- 0 | 19.- 0
Wayne Gretzky 3 79.- 0
Wicked 66.- 0 | 66.- 0
WWF Wrestling 29.- 0 | 29.- 0

STRATEGIE/SIMULATION

1869 78.- 0 | 66.- 0 | Epic 66.- 0 | 60.- 0 | Shuttle 19.- 0 | 19.- 0
A-Train 90.- 0 | 72.- 0 | Ethos des Thrones 72.- 0 | 66.- 0 | Sim Ant 78.- 0 | 78.- 0
-Constructor Set 42.- 0 | 42.- 0 | F 15 Str. Eagle 3 90.- 0 | Sim City Deluxe 78.- 0 | 78.- 0
AD - War in Eden 66.- 0 | 60.- 0 | F 15 Challenge 28.- 0 | Sim Earth 84.- 0 | 78.- 0
Ares of T. Pacific 66.- 0 | Falcon 3.0 90.- 0 | Sim Farm 78.- 0
- Mission Disk 1 48.- 0 | -Mis.Disk 2 MIG29 54.- 0 | Sim Life 84.- 0 | 78.- 0
Falles Empire 66.- 0 | 78.- 0 | Special Forces 39.- 0 | 39.- 0
Acts over Europe 3 34.- 0 | Fields of Glory 90.- 0 | Starlord 89.- 0
Flugsimulator 5.0 * 126.- 0 | Swiv 48.- 0
Air Combat Class. 78.- 0 | Ge Simulator 79.- 0 | Swordmaster 24.- 0
Air Warrior 90.- 0 | 75.- 0 | Gunship 2000 90.- 0 | 66.- 0 | Syndicate 84.- 0
Airbus A 320 66.- 0 | 66.- 0 | Gunship 2000 Data 54.- 0 | Tactic Commander 84.- 0
Airbus A 320 Amer. 84.- 0 | 84.- 0 | Hanebal 42.- 0 | -Speech 42.- 0
Ambush at Sorinor 84.- 0 | High Command 79.- 0 | -Tact.Operation 2 39.- 0
Aufschwung Ost * 66.- 0 * | 60.- 0 | Hired Guns * 81.- 0 | 58.- 0 | Tennis Cup 89.- 0
B 17 Flying Fort. 90.- 0 | 66.- 0 | History Line 14-18 66.- 0 | 66.- 0 | Tolkien 2050 * 89.- 0
Battle Chess 75.- 0 | 75.- 0 | Incredible Deluxe 72.- 0 | Syndicate 78.- 0 | 66.- 0
Battle Chess 2 60.- 0 | 57.- 0 | Incredible Machine 66.- 0 | -Data Disk 1 * 39.- 0
Battle Chess 4000 66.- 0 | LHX Attack Chopper 39.- 0 | Task Force 90.- 0
Battle Isle 72.- 0 | 66.- 0 | M 1 Tank Platoon 72.- 0 | 72.- 0 | Team Yankee 29.- 0
-Ambush Data 2 48.- 0 | 48.- 0 | Mad News * 79.- 0 * | 66.- 0
Banning Simul 78.- 0 | Mad TV 79.- 0 | 66.- 0 | TFX * 86.- 0
-Data 1 Supercild. 36.- 0 | Mantis 39.- 0 | Terminator 78.- 0
Bismarck 78.- 0 | 66.- 0 | Maniac Mansion 25.- 0 | Terminator 2 54.- 0
Blues Aldiva 84.- 0 | Mangist Island 25.- 0 | Transarctica 54.- 0 | 54.- 0
Castles 66.- 0 | 60.- 0 | On The Road 60.- 0 | 66.- 0 | Twilight 2000 84.- 0
Chess Disk 32.- 0 | 30.- 0 | Overdrive 69.- 0 | V for Victory 4 69.- 0
Castles 2 66.- 0 | Pacific Strike * 84.- 0 | Viking Fields 39.- 0 | 66.- 0
Christmas Adventure * 78.- 0 * | 72.- 0 | Patton strikes back 39.- 0 | Wall Str. Manager 79.- 0
Chuck Yeh Combat 66.- 0 | Pirates Gold 89.- 0 | Warlords 2 78.- 0
Civilization 90.- 0 | 75.- 0 | Prince! 72.- 0 | 72.- 0 | Waterloo 19.- 0 | 19.- 0
Cannonfodder 84.- 0 | Privateer 84.- 0 | Wing Commander 22.- 0
-Mission Disk 1 48.- 0 | Privateer Speech 39.- 0 | Wing Comm Edition 84.- 0
Combat Air Patrol 59.- 0 | Railroad Deluxe 79.- 0 | WC 2 + Speech 66.- 0
Delivery Agent 72.- 0 | Railroad Tycoon 39.- 0 | WC 2 Op.Dis 1+2 ea. 49.- 0
Der Patrizier 84.- 0 | Railway Challenge * 66.- 0 | Wing Com.Academy 66.- 0
Desert Strike 66.- 0 | Reach f.Stars 45.- 0 | 45.- 0 | X-Wing 72.- 0
Die Siedler 84.- 0 | Red Baron 66.- 0 | X-Wing Dtl 84.- 0
Digilight 84.- 0 | -Mission Disk 1 48.- 0 | -Mission X-Wing 42.- 0
Elite 2 66.- 0 | Seal Team 84.- 0 | X-Wing Upgrade Kit 53.- 0
Empire Deluxe 78.- 0 | Seven Cit.o.Gold 2 66.- 0 | Zeppelin * 79.- 0

CD – ROM | CD – ROM | CD – ROM

7th Guest 124.- DV | INCA 2 * 108.- DV | Protector 66.- DV
A&T 2 * 79.- DV | Iron Helix * 79.- DV | Rebel Assault * 98.- DV
Blue Force 66.- DV | Jones in fast Lane 78.- DV
Burning Steel * 84.- DV | Jurassic Park * 66.- DV | Return to Zork 89.- DV
Burntime * 79.- DV | Kings Quest 5 59.- DV | Ringworld 66.- DV
CD-Rom Edition 1 * 66.- DV | Kings Quest 6 84.- DV | Ryder Cup 66.- DV
Chessmaster Pro 92.- DV | Labyrinth of Time * 69.- DV | Sea a.Monkey Isl. 69.- DV
D-Generation + Mania Mix 59.- DV | Lands of Lore * 79.- DV | Secr.Weapons of LW 69.- DV
Der Patrizier 84.- DV | Legend of Kyrandia 78.- DV | Space Quest 4 78.- DV
Eye o.Beholder 1+2 84.- DV | Lightning * 66.- DV | Star Trek * 96.- DV
Freddy Pharkas * 79.- DV | Lord of the Rings 90.- DV | Super Strike Comm. * 84.- DV
Goldiins 2 90.- DV | Lost in Time 84.- DV | TFX * 96.- DV
Goldiins 3 * 84.- DV | Loom Art Classic 78.- DV | Turrican 2 * 68.- DV
Goldiins 2 Comp. * 95.- DV | Maniac Mansion 2.0 * 89.- DV | Ult.Underworld 1+2 84.- DV
Hannibal + 2DF SM-Ga * 68.- DV | Maniac Mansion 2 84.- DV | Wing Com.1 Edition 96.- DV
Hungry Low 104.- DV | Monopoly * 84.- DV
INCA 104.- DV

Händleranfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar D = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch R = Rezensionsexemplar, getestet und Lösungsmöglichkeiten • Preise für Amiga, PC und C64 gegen frankierten Rückumschlag. Versandkosten: 3,- DM Inland, ohne Versandkosten, Ausland über Vorkasse 12,- DM AUS, nicht versendbar! • Lieferung per Vorkasse: Bar, Scheck bis 400,- oder V-Scheck. Bei V-Scheck Lieferung erst nach Geldeingang • Nachnahme zuzüglich 3,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr *

Schriftliche Bestellung und Abholung nach Absprache: 34121 Kassel, Dormannweg 48 b, Tel. 0561-577-110 od. 577-510
Ladenverkauf in Bielefeld, Schnelsen Computer, Am Kesselbrink, Tel. 05 21-17 93 55 o. 01 72-5 20 18 68

KAMPFPREISE!
THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • DORMANNWEG 48 b • 34121 KASSEL

LESERBRIEFE

Eigentlich hatte ich die Diskussion um die leidigen Raubkopien schon abgeschlossen, aber es kamen laufend neue Leserbriefe zu diesem Thema. Darum wird es auch diesmal wieder in diesen Seiten hauptsächlich gehen. Denn so lange Briefe dazu ankommen, kann ich wohl von einem öffentlichen Interesse daran ausgehen. Ich werde mich hüten, ein Thema abzuwürgen, das unsere Leser interessiert. Allerdings kann ich mir nicht vorstellen, daß es sonst nichts gibt, was Euch bewegt. Ich würde mich freuen, wenn Ihr mir auch dazu ein paar Zeilen zukommen laßt.

RR

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

▼ VERLEIH

Lieber Rainer,
mit großem Interesse habe ich die Diskussion um Raubkopien und ihre Hintergründe verfolgt. Dank Deiner Auswahl an veröffentlichten Leserbeiträgen ergibt sich ein recht gutes und breit gefächertes Meinungsbild hierzu, zu dem ich, da ich Deine Auffassung teile, nichts weiter beitragen will.
Trotzdem habe ich ein Problem, wenn Du in der Antwort zum Brief von Herrn Wondzinski in der Ausgabe 11/93 das Verleihen von Spielen als "gute Möglichkeit" ansiehst, Spiele (legal) zu testen.
Ich bin zwar kein gelernter Jurist, kann mir aber vorstellen, daß die entgeltliche Nutzungsüberlassung von urheberrechtlich geschützter Software auch mit der Verpflichtung durch den Verleiher, ein ggf. auf Festplatte installiertes Spiel bei Rückgabe der Originaldisketten zu löschen, nicht so ganz einwandfrei sein dürfte.
Schließlich werden von den meisten, mir bekannten Verleihern Sicherheitskopien zum Testen erstellt, wofür es einer in fast allen Fällen nicht vorliegenden Unterlizensierung bedarf. Das Kopieren von Noten zur Herstellung von Gebrauchsexemplaren ist ja auch nicht zulässig.
Weiterhin erscheint mir die weitverbreitete Konstruktion über einen Verein, der an seine Mitglieder gegen ein gewisses Entgelt Vereinseigentum abgibt, nicht der Weisheit letzter Schluß zu sein. Was geschieht mit den armen Vereinsmitgliedern, wenn ein Softwarehersteller auf Schadensersatz klagt?
Daß sich die Softwarehersteller gegen das Verleihen ihrer Produkte sträuben, wundert nicht. Auch ich wäre fast der Versuchung erlegen, ein probehalber gegen Entgelt ausgeliehenes Spiel einfach auf der Festplatte zu belassen und mir das Beiheft ebenfalls zu kopieren; ist ja schließlich wenigstens teilweise einfacher als einen Videofilm zu vervielfältigen.
Die aufgeführten Punkte sind natürlich nicht vollständig. Gleichwohl bedürfte dies alles zuerst einer eindeutigen rechtlichen Klärung, bevor Du, vielleicht unter dem Eindruck der etwas unglücklichen Situation, den Spieleverleih, neben u.a. dem ach so schweren Konsumverzicht, als weiteres mögliches Gegenmittel zur herrschenden Raubkopiererei vorschlägst.
Ob danach das Argument einschlägt, ein zufriedener Tester ist auch ein guter Käufer, möchte ich nicht beurteilen, da es hierzu noch keine diesbezüglichen Erhebungen gibt, um ein sicheres Urteil zu ermöglichen. Sich trotzdem zum tatsächlichen oder eingebildeten Erfolg von Spielverleihen in dieser Hinsicht zu äußern, wäre, wie ich glaube, zielgerichtete Spekulation.
In jedem Fall ist ein Verleih profitabler als ein Verkauf: Spielt man nämlich einen normalen Fall einmal durch, so muß man für die Ausleihe eines Spiels rd. 10-15 DM zuzüglich einmaliger Aufnahme- und Bearbeitungsgebühr rd. 50 DM bezahlen. In der Regel erwirbt der Verleiher mit den Gebühren die zu verleihenden Spiele, so daß deren Einstandspreis weitgehend gedeckt ist. Jeder Verleih erhöht damit unmittelbar der Rohgewinn. Unterstellt, ein Einzelhändler erzielt pro verkauftem Spiel einen Rohgewinn von ca. 30 DM, ergibt sich, daß der Gewinn aus dem Verleih eines Spiels den Verkaufsgewinn nach drei Verleihvorgängen bereits übersteigt. Zu fragen wäre aber hier, ob einem Verleih die Situation der Einzelhändler unter diesem Aspekt gleichgültig sein kann und das Argument der Verkaufsförderung nur ein vorgeschütztes ist.
Ich finde es zwar nicht schlecht, wenn Du in der Antwort an Herrn Müller (11/93) durch Deine Berechnungen eine Lanze für die Softwarehersteller brichst. Spätestens hier beißt sich Deine Befürwortung des Spieleverleihs jedoch in den eigenen Schwanz, denn daß die Softwarehersteller den bei den Verleihern entgangenen Lizenzeinnahmen und sonstigen Verkaufserlösen nachtrauern, steht für mich außer Frage.
Wegen der rechtlichen Unsicherheiten bin ich letztlich dem Verleih nicht beigetreten, sondern muß mich weiterhin auf Eure Tests und meine, durch verschiedene Reinfälle in den letzten Jahren geschulte Urteilskraft verlassen - und ab und zu auf die Rücknahmebereitschaft meines Händlers, wenn ich mich mal absolut vergriffen haben sollte.
Leider ist mein Leserbrief länger geworden als ich ursprünglich vorhatte, sinnwahrende Kürzungen hin oder her. Ich würde mich jedoch sehr freuen, wenn Du mir in dieser Sache antworten würdest, da

mich die Angelegenheit sehr interessiert.

Viele Grüße:
Norbert Schneider

Da ich wenig Kenntnisse des gültigen Rechts habe, mache ich mir die Antwort auf Deinen Brief ganz leicht und überlasse sie einem Kompetenteren. Ich telefonierte mit Freiherr von Gravenreuth, der dafür zweifelsfrei der geeignetste Ansprechpartner ist und der mir auch bereitwillig Auskunft gab. Ich werde nun versuchen, dessen Ausführungen möglichst sinnwahrend wiederzugeben. "Einleitend sollte man die Unterschiede zwischen Verleih und Vermietung klären. Ein Verleih geschieht unentgeltlich, während eine Vermietung auf Gewinn abzielt. In diesem Fall dürfte es sich also nicht um Verleih, sondern um Vermietgeschäfte handeln. Seit dem 24.06.93 hat sich das Urheberrecht geändert. Ein Vermieter braucht seither die Zustimmung des Rechteinhabers. Da die Softwareindustrie eine derartige Zustimmung verweigert, sind solche Geschäfte illegal. Eine ganze Reihe von "Verleihern" wurde schon abgemahnt und stellte dieses Gewerbe ein. Die Verweigerung erfolgte nicht aus heiterem Himmel, sondern auf Grund manchmal haarsträubender Geschäftspraktiken. Verschiedentlich wurden die Programme sogar gleich mit dem geeigneten Kopierprogramm vermietet. Es ist somit also nur eine Zeitfrage, bis auch die letzten Softwarevermieter vom Markt verschwinden werden. Die nunmehr geltende Regelung der Vermietung von Computerprogrammen stammt aus einer ersten EG-Richtline. Eine weitere EG-Richtline, die zum 01.07.1994 in Kraft tritt, bringt für die Vermietung von Videos und CDs die selbe Rechtsfolge. Bisher wurden den Vermietern von Konsolenspielen sehr selten Probleme gemacht, aber da auch hier Geräte auftauchten, die das Kopieren von Modulen auf Disketten ermöglichten und manche Mailboxen die fertigen Files anboten, wird auch in diesem Bereich eingeschritten werden. Falls nun ein Händler den Kunden beim Kauf ein prinzipielles Rückgaberecht einräumt, wäre auch dies illegal, vor allem wenn hier noch sog. "Bearbeitungskosten oder ähnliches" in Rechnung gestellt werden. Falls sich nun ein Kunde "verkauft" hat und der Händler die Software aus Kulanzgründen umtauscht, wäre eigentlich nichts dagegen einzuwenden, dennoch bleibt auch diese Praxis fraglich. Das betreffende Objekt wäre mangelhaft, eventuell sogar mit Viren behaftet. Wird der Händler das Produkt auf Viren scannen und auf Funktionstüchtigkeit überprüfen? In der Praxis wird das selten der Fall sein. Wird das Programm weiter verkauft, erwirbt der nächste Kunde ein gebrauchtes (mangelhaftes) Produkt." Ich denke, dem ist nichts mehr hinzuzufügen.

DER RECHTE PREIS

Hallo Rainer!

Ich lese gerade Eure neueste Ausgabe und bin gerade beim Post-Script angelangt. Ich bin total erschüttert...

1. Wie kann ein H.Müller mit 62 Jahren Lebenserfahrung sagen, Raubkopien seien das Beste, was den Programmierern passieren kann? Ich meine nur, der Mann muß doch so viel Verstand haben, um zu begreifen, daß man mit Raubkopien eine jahrelange Arbeit (Entwicklungszeit) zerstört. Das ist doch, um ein kleines Beispiel zu nennen, als baute man sich mühsam ein Haus und dann kommt der Nachbar und klaut sich die Ziegel von Dach. Oder liege ich da so falsch?

2. Zum Thema Software sei zu teuer...

Ich finde, wenn man sich ein Hobby wie den PC aussucht, sollte man zuerst mal sehen, ob man sich ein solches überhaupt leisten kann. Denn es bleibt ja nicht nur beim eigentlichen Rechner, dann möchte man noch einen Drucker usw. Aber wieder zum Thema. Meine Meinung dazu ist, "Alles

MultiMedia Soft

Play a Game Computerspiele Soft

MultiMedia Soft-Läden finden Sie in:

01259 DRESDEN,	Pirnaer Landstr. 239 Tel. 03 51-2 23 02 01
NEU!NEU!NEU! ab 4.12.1993	
09212 LIMBACH-OBERFROHNA,	Hohensteinerstr. 56 Tel. 01 61-7 30 77 41
12627 BERLIN,	Mark Twain Str. 7 Tel. 0 30-9 98 61 64
17034 NEUBRANDENBURG,	Easy Line Reitbahnweg 20 Tel. 03 95-4 22 68 13
20257 HAMBURG,	Heußweg 67 Tel. 0 40-4 90 88 91
22041 HAMBURG,	Wendemuthstr. 57 Tel. 0 40-6 52 84 26
23730 NEUSTADT,	Waschgraberstr. 11 Tel. 0 45 61-1 61 89
24939 FLENSBURG,	Dorotheenstr. 37 Tel. 04 61-5 40 75
44866 BOCHUM,	Sommerdellenstr. 54 Tel. 0 23 27-1 00 63
48151 MÜNSTER,	Weseler Str. 48 Tel. 02 51-52 40 01
49080 OSNABRÜCK,	Martinistr. 82 Tel. 05 41-43 47 92
50737 KÖLN,	Naußerstraße 628 LADEN + VERSAND Tel. 02 21 - 74 52 02
52064 AACHEN,	Gualtastr. 2 Ecke Löhergraben Tel. 02 41-3 31 99
52349 DÜREN,	Kölnstr. 51 BATTLETECHZENTRUM Tel. 0 24 21-18 93 68
54636 HAMM,	Ritterstraße 30 Tel. 0 23 81-2 93 14
66117 SAARBRÜCKEN,	Stengelstr. 8 Tel. 06 81-5 89 80 18
92421 SCHWANDORF,	Klosterstr. 8
98599 BROTTERODE,	Inselbergstr. 25
99084 ERFURT,	Meienbergstr 20 LADEN + VERSAND Tel. 03 61-66 97 42

Spielen-Testen-Kaufen

Absolute Traumpreise in allen MultiMedia Soft Geschäften!

NEU*NEU*NEU
Online – Cafe
spielen in ganz Deutschland (per Modem oder Netzwerk) in gemütlicher Atmosphäre die neuesten Games spielen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig.
(Adressen demnächst in dieser Anzeige)

NEU*NEU*NEU
Spielebibliothek
Mitgliedschaft bei Ihrem MultiMedia Soft Laden vor Ort.

Mitgliedschaft in ganz Deutschland auch per POST möglich. **INFO** schriftlich anfordern, von:
MultiMedia Soft
52382 NIEDERZIER
Kolpingweg 5e
KENNWORT "Bibliothek"

INFO ✉ INFO ✉ INFO

Geschäfts- und Franchise – Partner
Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielebibliothek und /oder Online-Cafe!

Fordern Sie schriftlich Ihr persönliches Infoschreiben an:
MultiMedia Soft
52382 NIEDERZIER
Kolpingweg 5e
KENNWORT " Franchise"

hat seinen Preis" und dieses Hobby hat eben einen sehr hohen. Ich als Schüler zum Beispiel gehe regelmäßig "jobben", um mir mein Hobby zu finanzieren, und wenn das ein Schüler schafft, dann erst recht ein H.M. und auch ein Otto Normalspinn... ähh... -spieler.
3. Thema Raubkopien als Testobjekt:
Wenn man einen Softwarekauf von einer Raubkopie (... wenn mir die Kopie gefallen hat, kaufe ich es mir vielleicht...) abhängig macht, frage ich mich, warum es Computerspielezeitschriften mit Previews, Reviews, ausführlichen Tests und Demo-Versionen von Spielen gibt?
Bitte um Antwort...

In diesem Sinne, macht weiter so: Sebastian D.

1. Auch ich vermochte dieser Logik nicht so ganz zu folgen. Aber auch Dein Beispiel "hinkt" etwas. Das Problem bei Raubkopien liegt wesentlich tiefer. Bei einem Diebstahl nimmt man jemandem etwas weg (materiell). Bei einer Raubkopie sieht es anders aus - da nutzt man "nur" etwas, worauf man kein Recht hat. Rechtlich geht das also mehr in Richtung "Betrug" (ich hoffe, Herr von Gravenreuth verzeiht mir diese stark vereinfachte Darstellung). Offensichtlich wird das oft als sog. "Kavaliersdelikt" angesehen.
2. Eigentlich kann ich Dir da nur zustimmen. Obwohl ich nicht der Meinung bin, daß Software zu teuer ist, wenn man den Aufwand betrachtet und sich überlegt, wie lange man (z.B. bei einem Spiel) Nutzen davon hat. Da ich mich ungern wiederhole, möchte ich diese Zahlen nicht schon wieder aufwärmen. Ich hoffe nur, daß der angesprochene Personenkreis sich als Hobby nicht plötzlich teure Sportwagen aussucht. Bei deren proklamiertem Recht auf die ungehinderte Ausübung ihres Hobbys (mit und ohne dem hierfür nötigen Geld) könnte das fatale Folgen haben.
3. Auch das "Testobjekt" ist nur eine (faule) Ausrede. Die Jungs haben doch nicht wirklich vor, Software zu kaufen.

TASCHENGELD

Hallo PC-Games,
Gleich zu Anfang ein dickes Lob für Eure spitzenmäßige Zeitschrift. Ich schreibe Euch, weil ich (13 Jahre alt) ein paar Worte zum Thema Raubkopien loswerden möchte.
1. Versetzt Euch mal in die Lage eines 13jährigen Kindes. Wo, zum Teufel, soll es rund 200 DM im Monat für mindestens zwei Spiele herbekommen? Arbeit ist für Kinder verboten! Und welche Eltern geben ihrem Kind schon so viel Geld im Monat? Außer natürlich die "etwas besser lebenden", aber wie viele sind das schon?
2. Warum gibt es denn Softwarehersteller en masse, wenn die Raubkopierer sooo viel Schaden anrichten? Zur Antwort des Briefes von Herwig Müller (11/93): Glaubt Ihr nicht auch, daß MicroProse Spiele à la Formula One Grand Prix bedeutend mehr als 40.000 mal auf der Welt verkauft? Ich persönlich glaube, es wird ein bißchen zuviel Wind um die ganze Sache gemacht.

Euer trotzdem treuer Leser: Andy

Ich kann davon ausgehen, daß Du einen PC hast und offensichtlich auch einen Drucker nutzt. Falls Du nun nicht an Vaters PC sitzt, sondern an Deinem eigenen, wird Deine ganze, schöne Argumentation doch sehr unglaubwürdig.
Aber nehmen wir einmal das Beste von Dir an. Natürlich kannst Du Dir zwei Spiele à 100 Mark monatlich nicht kaufen - ich übrigens auch nicht. Hast Du Dir schon einmal überlegt, daß es auch Sonderangebote schon für 19,95 DM gibt - von PD- und Sharewarespielen ganz zu schweigen? Aber offensichtlich willst Du immer nur das Beste und Neueste. Wenn Du einmal einen Führerschein hast, wirst Du wahrscheinlich auch nur den neuesten Porsche fahren wollen - ein gebrauchter Golf wäre bestimmt nicht gut genug für Dich, oder? Ich hoffe, Du merkst, worauf ich hinaus will. Man kann eben seine Bedürfnisse nur im Rahmen seiner (finanziellen) Möglichkeiten befriedigen. Es ist mir schon klar, daß es eine schmerzhafte Erfahrung ist, wenn man lernen muß zu verzichten, aber so ist nun mal das Leben. Und je eher Du das lernst, desto leichter wirst Du Dir tun. Warum erzähle ich Dir das eigentlich? Das sollte eigentlich Dein Vater tun!
2. Daß ganze Heerscharen von Softwarehäusern pleite gehen, hast Du klugerweise nicht angeschnitten. Das würde auch nicht zu Deinen Argumenten passen. Natürlich verdienen die Großen der Branche ein Heidengeld, aber das wirft man Daimler Benz auch nicht vor und fängt nun an, Mercedes zu klauen. Der Verdienst von z.B. MicroProse ändert aber nichts daran, daß Du Programme nutzt, wozu Du eigentlich keine Berechtigung hast. Das ist kein "Wind machen", wenn die Firmen das nicht tolerieren, sondern ein Wahren derer Interessen. Und das kann man denen wirklich nicht vorhalten. Du würdest bestimmt noch viel lauter lamentieren, wenn andere von Deiner Arbeit profitieren würden, ohne Dich zu bezahlen.

KID 'S FUN

Hallo Rainer!
1. Ich finde es an der Zeit, etwas für "Otto" zu tun, denn die Alten glauben, die Jugend vom Raubkopieren abhalten zu können. Ich selber kopiere sehr oft Spiele; von meinen 90 Spielen sind nur elf Originale. Das liegt ganz einfach am Preis! Denn wie Otto schon schrieb, sind die Spiele-Programme viel zu teuer für uns. Ich habe mir meinen PC in drei Jahren zusammengespart. Jetzt habe ich einfach keinen Bock mehr auf sparen! Ich bin jetzt 15 und bekomme 60 DM Taschengeld im Monat. Kann mir mal jemand sagen, wie ich mir davon so teure Spiele leisten soll? Bestimmt nicht! Ich kann mir ja gerade mal ein Spiel in zwei Monaten leisten. Meint Ihr, das reicht? Da hab ich ja im Jahr nur sechs neue Spiele!!! Ich glaube, bei Euch piept's. Nur weil Ihr Geld habt, habt Ihr noch lange keine Ahnung. 70% der Computerspieler sind nun mal Jugendliche. Durch die läuft das meiste Geld in die Kassen!!!
2. Ich finde es ziemlich öde, daß Ihr ab Ausgabe 7/93 die Buchbindung geändert habt. Vielleicht ist es ja billiger, ok, aber Eure Zeitschrift sieht jetzt so aus wie eine billige Konsolenzeitschrift. Ich fände es echt super, wenn Ihr wieder die Buchbindung einführen würdet. Wenn das nicht geht, könntet Ihr ja Poster, Sammelkarten oder ähnliches im Mittelteil der PC Games einführen. Übrigens wäre es toll, wenn Ihr einen Kleinanzeigenteil einführen könntet. Sonst seid Ihr Spitze.

Bis dann: Dragon Force

1. Ich erspare mir lieber, dazu noch viele Worte zu verlieren. Lese Dir den vorhergegangenen Brief durch, das erspart es mir, die selben Argumente zweimal zu tippen. Natürlich haben wir nicht die große "Ahnung", nur weil wir (wie Du zu glauben scheinst) das Geld haben. Allerdings wundere ich mich, wie Du auf solche Zahlen wie "70% der Computerspieler" kommst. Hat man nur bis 16 den ultimativen Durchblick? Und warum "läuft das meiste Geld in die Kassen" wegen den Kids? Ich dachte, Du bekommst nur 60 DM monatlich und kopierst Deine Software. Sollen davon die Firmen leben? Ziemlich verwirrend das ganze....
2. Die Buchbindung war entsetzlich teuer. Auf Dauer hätten wir sie nur durch eine Preiserhöhung halten können - und das wollen wir doch alle nicht. Sammelteile, Poster, Gummibärchen und dergleichen wollen wir in der PC Games eigentlich nicht bringen, da das zu sehr an "billige Konsolenzeitschrift" - Zitat) erinnert. Wir sind der Meinung, dafür lieber ein ordentliches Magazin und eine brauchbare Cover-Disk zu bieten, wäre sinnvoller.

Das sind ja gleich 3 Wünsche auf einmal...

PC ACTION und **AMIGA FUN**
MAGIK DISK 64, **GAME ON**,
werden jetzt noch attraktiver!!

Ab Dezember werden aus
Diskettenheften →
Hefte mit Disketten!!

I. Das PC ACTION/ PC GAMES Kombi

PC Action + PC Games (nur Heft)
= **PC Action/ PC Games Kombi**

DM **19,80**
ab 15.Dezember im Handel erhältlich!!
NEU!

II. Das C64-PLAY TIME Kombi

Magic Disk 64 + Game On
+ Play Time
= **C64 Play Time Kombi!**

DM **12,-**
ab 15.Dezember im Handel erhältlich!!
NEU!

III. Das AMIGA FUN/ AMIGA GAMES Kombi

Amiga Fun
+ Amiga Games (nur Heft)
= **Amiga Fun/Amiga Games Kombi**

DM **19,80**
ab 29.Dezember im Handel erhältlich!!
NEU!

GOAL !

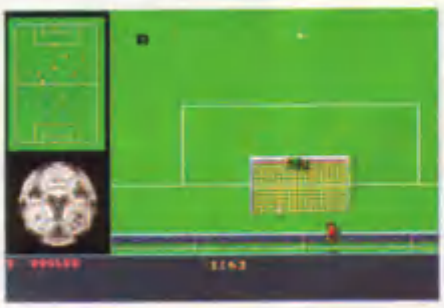
Und ewig lockt das Grün!

Deutschlands Ehefrauen klatschen begeistert in die Hände: Die Bundesliga-Saison 93/94 nähert sich der Winterpause.

Viele Ehemänner werden aber trotzdem nicht vom runden Leder ablassen können. Denn Goal! bringt die Stimmung der Fankurven zurück in die heimischen Wohnzimmer. Während es auf dem Spielkonsolen-Markt nur so von guten Fußballsimulationen wimmelt, sind brauchbare Varianten für den PC nur sehr spärlich gesät. Doch für alle Entnervten, die ohne den rauhen Sport nicht mehr auskommen, geht jetzt ein Licht am Software-Himmel auf: Dino Dinis jüngste Kicker-Orgie wurde nun auch für MS-DOS-Systeme konvertiert.
Neben dem rasanten Actionpart besticht Goal! durch eine riesige Mannschaftsauswahl.

Head to Head

Gespielt wird entweder zu zweit oder gegen Kollege Intel. Verschiedene Schwierigkeitsgrade gibt es bei Goal! zwar nicht, dafür kann man im Vorabmenü die Qualität des eigenen Teams bestimmen. Während die Anfänger eher mühevoll über den Platz hecheln, rauschen die Profis wie geölte Blitze über den Rasen. Doch auch das hat seine Nachteile. Denn als besonderes Feature bietet Dini in diesem Spiel erstmals eine "dynamische Ballkontrolle". Was im Klartext soviel bedeutet, als daß Ihr Wendekreis proportional zu Ihrer Laufgeschwindigkeit ist. Je nachdem, wie lange Sie den Joystick in die Laufrichtung halten (und wie es um die Kondition Ihres Spielers steht), läuft Ihr Schützling immer schneller.
Bemerkenswert ist auch die Möglichkeit, aus zwei verschiedenen Blickwinkeln auswählen zu können. Je nach Lust und Laune können Sie das Scrolling des Spiels verändern. Sie spielen also entweder von links



Goal! verfügt über zwei Darstellungen. Unten wurde gezoomt, oben nicht!

nach rechts oder von oben nach unten. Dazu kommen noch die einstellbaren Spielfeldgrößen.

Arcade

Lobenswert sind die vielen verschiedenen Optionen, die Ihnen Goal! bietet. Für Neulinge steht zunächst der Gang zum Training auf dem Plan. Hier üben Sie Pässe, Dribblings und Torschüsse oder beweisen sich als Elfmeterkiller. Danach können Sie entweder einzelne Spiele oder ganze Pokalrunden hinter sich bringen.
Im Arcade-Spiel werden sogar Highscores vergeben. Dabei spielen Sie nach dem K.O.-System gegen die einzelnen Computergegner. Nach jedem Match bekommen Sie Punkte gutgeschrieben. Ein Unentschieden reicht Ihnen dabei, um in die nächste Runde vorzurücken. Haben Sie am Ende viele Mannschaften besiegt, können Sie sich in die Highscore-Liste eintragen.
So hinterließ Goal! einen überaus guten Eindruck. Abschließend soll aber gesagt sein, daß wirklicher Spielspaß nur mit dem Einsatz eines digitalen Joystick aufkommt. Das "Gerühre" mit den (sonst tollen) Analogsticks führt nur zu frühzeitiger Frustration, die bei diesem Spiel nicht aufkommen muß.

Thomas Brenner ■

Das Optionsmenü

Alle wichtigen Spielfaktoren lassen sich vor dem Spiel einstellen. Sie können zwischen normalem, matschigem, nassem und hartem Untergrund wählen. Weitere Menüpunkte wie Wind, Computerstärke und Grafikmaßstab können ebenfalls frei bestimmt werden. Außerdem entscheidet Ihr persönlicher Geschmack, ob das Spielfeld horizontal oder vertikal scrollen soll.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 2 MB	Roland
MEM590 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Digitaler Joystick empfohlen!

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 80,-

HERSTELLER
Virgin Games

RANKING

Sportspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
72%	70%	68%	76%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

WINTER

MICROPROSE

Zwei Super-MicroProse-Klassiker der Winterkollektion von MicroProse im Doppel-Sparpack

ACHTEN SIE AUF DIE DOPPELPACKS MIT DEM SPEZIALAUFKLEBER

NUR DM139.95 GESCHENKT!

KOLLEKTION

WELCHE ROLLE ÜBERNEHMEN SIE HEUTE?

Railway Challenge

Starlight

Aus deutschen Landen frisch auf den Tisch: Das junge Softwarelabel Sunflowers bereichert den Markt mit einer Wirtschaftssimulation rund um das beliebte Thema "Eisenbahn". Kann diese MicroProse-Domäne gebrochen werden oder ist der Zug längst abgefahren?

Railway Challenge - das klingt so ähnlich wie Railroad Tycoon, das ja bekanntlich als geliftete "Deluxe"-Version seine unangefochtene Spitzenposition erneut eindrucksvoll unterstrich. Und tatsächlich: Dieses Programm geht sowohl von der Thematik als auch vom Spieldesign her eindeutig in die Richtung des Klassenprimus. Aber nichts ist so gut, daß es nicht noch besser werden könnte: Mit weniger Strategie und mehr Ökonomie sollen die Feierabend-Kapitalisten vor die Monitore gelockt werden.

Das Kind im Manne

Die Hintergrundstory ist schnell erzählt: Drei Manager stellen sich einer außergewöhnlichen Herausforderung. Jeder Teilnehmer erhält ein Bündel Dollars (wahlweise 3, 4 oder 5 Millionen in kleinen Scheinen), bekommt einen Hauptbahnhof und soll nun möglichst schnell ein Schienensystem zum festgelegten Zielort anlegen. Der Clou an der Sache: Ihre beiden Mitstreiter werkeln gleichzeitig an ihren Gleisen. Hat einer der drei sein Werk vollbracht, haben die Konkurrenten lediglich acht Monate Zeit, um noch schnell die nötigsten Schienenstränge zu verlegen und die eigene Lok auf Vordermann zu bringen. Denn der krönende Abschluß der ganzen Schufterei wird ein Rennen gegen die Eisenbahnen Ihrer Computergegner sein. Und natürlich wird derjenige den Sieg davontragen, der das technisch ausgereifteste und schnellste Geschoß sein eigen nennt.

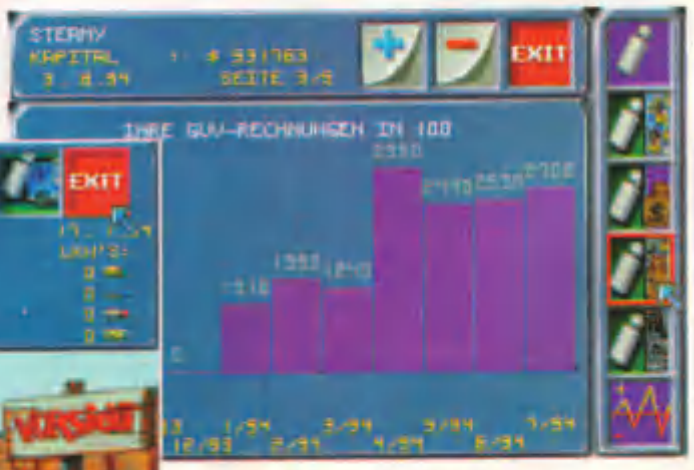
Auf los geht's los

Den Grundstein für Ihren späteren Erfolg legen Sie bei der Gestaltung der Spielumgebung: Sie entscheiden sich zwischen den Lokomotiven Dixie, Steamy und Ellie, wählen eines von 15 Szenarien mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden und legen das Können Ihrer Widersacher sowie das Startkapital fest. Anschließend wird die Landkarte aus der Vogelperspektive dargestellt, die bereits mit Gebäuden und Straßen übersät ist.
Zunächst kaufen Sie Gebäude und Anlagen wie Stahlfabriken, Wasserwerke, Raffinerien und Kiesgruben, je nach gewählter Ausgangssituation (z. B. ein E-Werk für die Elektrolok). Für die Gleise benötigen Sie Holz und Schotter; diese Rohstoffe müssen per LKW an den Bestimmungsort geliefert werden. Erst wenn alle Voraussetzungen erfüllt sind, kann mit dem eigentlichen Bau begonnen werden.

Das Licht am Ende des Tunnels

Der Sunflowers-Einstand ist zwar überaus komplex, läßt es aber an der nötigen Transparenz fehlen. Es erfordert bereits einigen Aufwand, um sich zwischen all den Optionen, Statistiken und Bilanzen zurechtzufinden. Zu Beginn vergeudet man viel Zeit mit dem probeweisen Anklicken von Symbolen und auch notorische "Handbuch-Muffel" werden unweigerlich auf die Dokumentation zurückgreifen müssen.

Funktionelle Grafik hat Railway Challenge zu bieten. Mehr braucht eine realistische Wirtschaftssimulation auch nicht.



Ausführliche Statistiken wie oben abgebildet dürfen auch nicht fehlen.

Express

Daher hält die optisch hervorragend aufgemachte Benutzeroberfläche nicht das, was sie auf den ersten Blick verspricht. Auch grafisch hält sich die Begeisterung in Grenzen; hier haben sich die Sunflowers-Künstler wahrlich kein Bein ausgerissen. Kleine Autos ruckeln "Sim City"-like durch die Gegend und die Kraftwerke dampfen vor sich hin. Selbst der Sound bietet außer einigen flotten Einlagen kaum Nennenswertes. Außerdem zehrt das Spiel ungewöhnlich stark an der Hardware - besonders die Festplatte wird trotz des Einsatzes von EMS-Speicher extrem strapaziert.
Bleibt schließlich das Gameplay - und das hat es wirklich in sich: Freunde der klassischen Wirtschaftssimulation, die über die verhältnismäßig lange Einarbeitungszeit hinwegsehen können, werden bei Railway Challenge gut aufgehoben sein.

Petra Maueröder ■

Railway Challenge ist äußerst komplex und kann deshalb auch langfristig motivieren.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 11 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

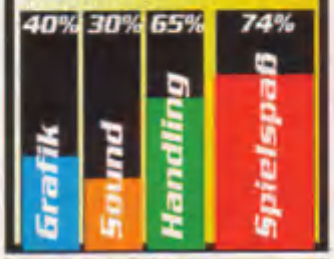
BESONDERHEITEN
386er und 2 MB RAM dringend empfohlen

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Sunflowers

RANKING

Wirtschaftssimulation



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

The Locomotion

Daß am Schluß das ultimative Rennen zwischen einer Diesel-, Dampf- und Elektrolok stattfindet, kommt sicherlich nicht von ungefähr. Dieser "geniale" Geistesblitz wurde ganz frech vom Rollschuh-Musical "Starlight Express" aus der Feder des Erfolgskomponisten Andrew Lloyd-Webber abgekupfert. Die mitreißende Inszenierung um Rusty, Pearl und Greaseball wird mit einem enormen technischen Aufwand in Szene gesetzt. In Deutschland wird das rasante und stets ausgebuchte Stück ausschließlich in der eigens für diesen Zweck gebauten "Starlight-Halle" in Bochum gespielt.

Groß Electronic
Hardware · Software · Zubehör

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

AMIGA

GAME BOY

MEGA CD

GAME GEAR

SNES

CD ROM

MEGA DRIVE

Lieferung nur an Händler!
Bitte Preisliste anfordern!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Gartenweg 4
D-94133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

Mortal Kombat

Genug der halb-herzigen Umsetzungen! Nachdem in den letzten Jahren an Beat 'em Up-Spielen für den PC ausnahmslos Müll erschien, zeigt Virgin, daß es auch anders geht: Mortal Kombat ist das erste Beat 'em Up für IBM-kompatible, das diesen Namen wirklich verdient.

Tödliches Spiel

Der Tragweite dieser Spiele-Neuerscheinung muß man sich erst einmal bewußt werden: Bis jetzt konnte bei der Kaufentscheidung für ein Computersystem immer noch ein Argument angeführt werden: Für den PC gibt es keine guten Jump & Runs - und erst recht keine guten Beat 'em Up-Spiele. Wer solche Programme den guten Adventures, Rollenspielen und Simulationen für den PC vorzog, hatte keine andere Wahl. Ein Amiga oder eine Spielkonsole mußte her. Ab jetzt ist das Schnee von gestern, denn mit Virgins Mortal Kombat erscheint ein Actionspiel auf dem PC, das bereits in den diversen Konsolenversionen allen Konkurrenten - von Street Fighter II bis Fatal Fury - mühelos das Wasser reichen konnte.

Auf Leben und Tod...

Im Ein-Spieler-Modus dreht sich die Hintergrundstory um ein traditionelles Shaolin Turnier. Der finstere Dämon Shang Tsung veranstaltet das Vergleichsturnier alljährlich, um aus einer Gruppe erlesener Kämpfer aller Stilrichtungen den Besten zu ermitteln. Über Jahrhunderte hinweg war Goro der ungeschlagene Sieger der "Mortal Kombats". Goro, das ist ein vierarmiger Kämpfer, halb Mensch, halb Drache, und von unvorstellbarer Kraft. Kaum einer dachte, daß die Serie von Goros Siegen jemals wieder abreißen würde, bis sich im Jahre 1993 sieben neue Helden aus aller Welt zu dem Turnier auf Shang Tsungs Inselfestung einfanden, um Goro den Titel streitig zu machen. Das "Mortal Kombat"-Turnier verläuft nach einem streng vorgegebenen, überlieferten Schema: Zunächst müssen die Turnierteilnehmer sieben Einzelkämpfe überstehen. Im zweiten Teil der Ausscheidungen stehen dem Einzelspieler dann drei Kämpfe gegen gleich zwei seiner Rivalen bevor. Ist auch diese Hürde genommen, so wird es erst richtig ernst: Der grausame Goro verlangt auch dem besttrainierten Fighter die Grenzen seines Könnens ab. Selbst wenn diese Aufgabe gemeistert wurde, ist das Spiel noch nicht zu Ende. Im Finalkampf kommt es zum Showdown mit Shang Tsung. Als Dämon hat dieser die Fähigkeit, die Gestalt und die speziellen Kampftechniken aller beteiligten Athleten anzunehmen. Noch ein Stück unterhaltsamer ist der Zwei-Spieler-Modus: Auch hier kann sich jeder Spieler einen der sieben Charaktere auswählen und gegen einen Freund antreten. Dabei

Jeder der sieben Fighter hat unterschiedliche Begabungen: Schnelligkeit und Stärke variieren.

Die Kampftechniken

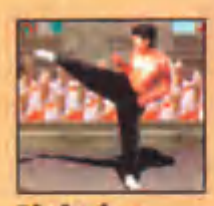
Einfacher Sprung

Kniende Deckung

Stehende Deckung

Hoher Faustschlag

Niedriger Faustschlag


Einfacher Fußtritt

Hoher Fußtritt

Fußtritt vom Boden

Upper-Cut

Gedrehter Fußfeger

Gedrehter Fußtritt

Schulterwurf

Ellenbogenschlag

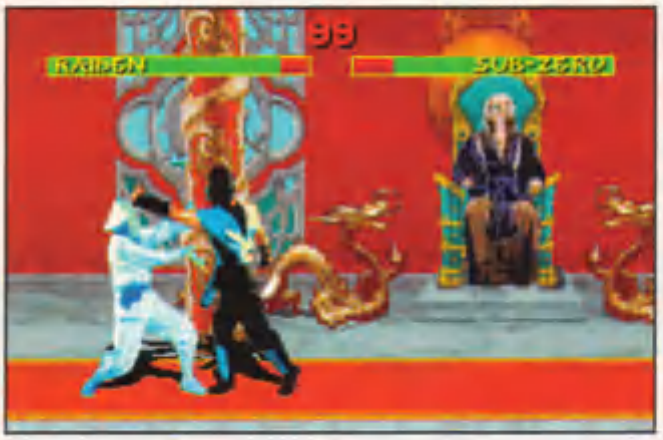
Knietritt

Gesprungener Schlag

Gesprungener Fußtritt

Liu Kangs Special #1

Liu Kangs Special #2



sind sogar Zweikämpfe mit dem gleichen Charakter möglich.

Gravis Gamepad

Besonderheiten gibt es bei Mortal Kombat viele: Wer die Spielhallenversion oder eine der Konsolenumsetzungen kennt, weiß vor allem die Vielfalt der Schläge und Tritte zu schätzen. Neben einem umfangreichen Repertoire an Standardtechniken verfügt jeder Charakter sogar über zwei Spezialtechniken, die beim Gegner weitaus mehr Schaden anrichten als normale Schläge. Eine andere Besonderheit ist die Darstellung der Kämpfer. Für Mortal Kombat wurden reale Schauspieler gefilmt und digitalisiert. Die Animationen verlaufen ungeheuer flüssig und vermitteln eine bei Prügelspielen bis jetzt noch nicht dagewesene Realitätsnähe - vorausgesetzt, man schlägt sich mindestens auf einem schnellen 386er. Was bei der Grafik angefangen wurde, wird bei der

Sonja Blade
Sonja ist Mitglied einer amerikanischen Spezial-Kampfeinheit. Sie und ihre Truppe waren auf die Fährte von Kanos "Black Dragon"-Geheimbund angesetzt. Leider verlor Sonja kurz nach ihrer Ankunft auf der Insel alle ihre Kameraden beim Kampf mit Shang Tsungs Privatarmee. Im Mortal Kombat-Turnier will sie sich dafür rächen.

Goro
Seit 500 Jahren ist der Drachenmensch Goro ungeschlagen. Kann einer der sieben Herausforderer seine Glückssträhne unterbrechen?

Jonny Cage
Der Schönling unter den sieben Kontrahenten ist vor allem durch seine Kampfsportfilme "Dragon Fist" und "Sudden Violence" bekannt. Jonny wurde von großen Meistern rund um den Erdball trainiert. Von seiner Teilnahme am Mortal Kombat verspricht er sich einen gewaltigen Werbeeffekt.

Raiden
Über Raiden wird gemunkelt, er habe von Shang Tsung eine persönliche Einladung für das Turnier bekommen. Der Name Raiden ist eigentlich bekannt als der Name eines Donnergottes. Stimmen die Gerüchte, daß er nur für das Turnier in die Gestalt eines Menschen geschlüpft sei?

Sub-Zero
Auch Sub-Zeros richtiger Name ist niemandem bekannt. Der Erzrivale des Ninjas Scorpion wird anhand seiner Kampfkleidung aber dem legendären chinesischen Lin Kuei-Clan zugerechnet.

Kano
Kano ist ein schlitzohriger Dieb, Betrüger und Führer eines Geheimbundes. Seine "Black Dragon"-Triade wird gefürchtet wie keine andere Verbrechergruppe.

Liu Kang
Das ehemalige Mitglied der geheimen "White Lotus Society" will bei dem Turnier den Geist der Shaolin vertreten. Liu ist ein Mann mit festem Willen und einer gerechten Einstellung, der Shang Tsung für seine finsteren Absichten verachtet.

Scorpion
Scorpion ist einer der beiden Ninjas, die an den Kämpfen teilnehmen. Seine Herkunft ist ebenso unbekannt wie der Grund für seinen Haß auf Sub-Zero.

Steuerung fortgesetzt: Alle Tastatur- und Joystick-Kommandos werden exakt und verzögerungsfrei in die zugehörige Kampftechnik umgesetzt. Allerdings ist keines der beiden Eingabegeräte die "goldene Lösung" für Spieler, die bereits die Möglichkeit hatten, Mortal Kombat in der Spielhalle zu testen. Die beiden Tasten eines normalen Joysticks reichen leider nicht aus, um alle möglichen Techniken ohne Umstände auszuführen. Hier ist Umgewöhnung angesagt, denn einige Schläge, die in der Super Nintendo-Version einem eigenen Button zugeordnet waren, werden jetzt mit Rechts/Links-Bewegungen des Joystick in Verbindung mit dem Feuerknopf erreicht. Bei der Tastatur sieht es für eingewöhnte Mortal Kombat-Spieler etwas besser aus, denn hier sind die Techniken auf fünf Aktionstasten und vier Richtungstasten verteilt. Wer dem Konsolen-Feeling aber am nähesten kommen möchte, sollte sich das Gravis Gamepad für PCs zulegen. Für die Langzeitmotivation von Mortal Kombat lohnt sich diese Ausgabe nämlich garantiert.

Thomas Borovskis ■

Liu Kang ist nicht unbedingt der Stärkste, aber seine Special-Moves sind leicht auszuführen.

Jonny Cages Schattentritt und sein Feuerball zeigen ihre Wirkung.

Statement

Als Virgin eine Umsetzung des Spielhallenknüllers für den PC ankündigte, hätte ich alles erwartet, aber ganz bestimmt nicht das. In der festen Überzeugung, daß in absehbarer Zeit kein wirklich gutes Beat 'em Up für den PC erscheinen wird, legte ich mir, wie zehntausend andere, das Mortal Kombat-Modul für die Super Nintendo-Konsole zu. Die Investition hätte ich mir sparen können, denn mein PC kann's mindestens genauso gut: Zwischen der SNES-Version und der vorliegenden Umsetzung bestehen praktisch keine Unterschiede. Die digitalisierten Animationen sind ungemein flüssig, die Zahl der Schläge, Tritte und Spezialtechniken wurde ohne Abstriche übernommen und die Spielbarkeit sucht ihresgleichen. Über einen schnellen 386er oder 486er sollte man für Mortal Kombat allerdings schon verfügen. Wenn sich ein weiterer Hersteller durchringen kann und ein Jump & Run-Spiel von der Qualität eines der Super Mario-Spiele für den PC entwickelt, ist meine Spielkonsole endgültig überflüssig. Mortal Kombat ist der Action-Hit überhaupt!

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 7 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Unterstützt Gravis Gamepad

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Virgin

RANKING

Actionspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
90%	88%	92%	93%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Tel. 030/2322894
10243 Berlin
Kopernikusstraße 3

Royal Soft
Der ganz andere Versand

Tel. 02241/342874
53757 St. Augustin
Großenbuschstr. 109

	Amiga	PC		Amiga	PC
Aces over Europe	---	94.95	Anstoss	69.95	69.95
Die Siedler	94.95	94.95	Alien 3	54.95	---
Der Schatz im Silbersee	???	99.95	Jurassic Park	69.95	79.95
Hired Guns	74.95	94.95	Land of Lore (dt)	---	94.95
Mad News	74.95	79.94	Starlord	---	104.95
Mortal Kombat	59.95	69.95	T.FX.	---	99.95
Aufschwung Ost	74.95	---	Silverball	---	59.95
Turrican 3	54.95	---	Privateer	---	99.95
Zool 2	54.95	---	Seal Team	---	99.95
Ambermoon	94.95	---	Lothar Matthäus	69.95	74.95

Wir schicken Euch die Spiele
Versandkostenfrei!
Lediglich 3,- DM Zahlkartengebühr kommen hinzu. Ausland nur gegen Vorkasse. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Händleranfragen erwünscht. Angebote nur Auszug.
Fordert unseren Katalog an!
Demnächst auch im BTX.

Löwenstark: Bei uns könnt Ihr Löwen sammeln. Für jeden Kauf, bekommt Ihr 1, für jede Freundschaftswerbung 2 Löwen. Habt Ihr 8 gibt es ein Spiel nach Wahl **gratis** !!!

Sim Farm

Resi, I hol´ Di mit´m Traktor ab...

Vorsicht! Wenn Sie bei diesem Spiel "die Sau rauslassen", wird der Traum vom biologisch-dynamischen Landbau schnell zum Alptraum.

Ein Wirbelwind richtet auf den Feldern immense Schäden an, die sich während einer Saison kaum noch reparieren lassen.

Bei Maxis wurde schon so ziemlich alles simuliert und manipuliert; vom Ameisenhügel bis zum Universum reicht die Palette der vergnüglichen Experimentier-Programme. Diesmal zieht es die Briten auf's Land: Sie starten als mutiger Kleinbauer mit einem kleinen Gehöft auf weiter Flur sowie $ 40000 und haben nun die Aufgabe, möglichst schnell zum Großökonom aufzusteigen. Bevor man mit dem Cursor seinen Besitz in handliche Äcker und Weiden aufteilt, sollte man sich im klaren sein, welche Art von Landwirtschaft betrieben werden soll.

Kraut und Rüben

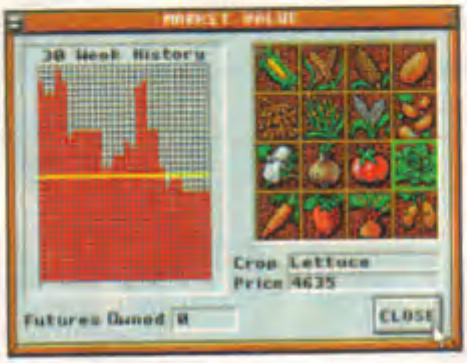
Verzichten Sie auf die chemische Keule und nehmen dafür die eine oder andere Schädlings-Invasion in Kauf? Oder kaufen Sie fässerweise Pflanzenschutzmittel und richten damit verheerende Grundwasserschäden an? Natürlich dürfen Sie sich auch als Fleischerzeuger betätigen, indem Sie Jungtiere einkaufen und die schnuckeligen Ferkelchen anschließend zu ausgewachsenen Schlachtbank-Kandidaten heranmästen. Sogar Mischformen sind denkbar; allerdings sollte man dann der Qualität des Zaunmaterials höchste Aufmerksamkeit widmen (vor allem nach einem Tornado), denn es gibt kaum etwas Schlimmeres als ein niedergetrampeltes erntereifes Erdbeerfeld.
Je mehr Parzellen Sie belegen, desto größer wird die Herausforderung bei der vegetarischen Bewirtschaftung des Hofes. Unter anderem müssen Sie auf klimatische Veränderungen, ausreichende Bewässerung, Düngung, Pflege und rechtzeitige Ernte achten. Bei optimaler Qualität sind die Bewohner des nahegelegenen Städtchens eher bereit, mehr Dollars auf den Ladentisch zu legen. Mit angeknabberten Salatblättern und fauligen Tomaten werden Sie unter dem Strich gewaltige Verluste einfahren.

Traditionelle Aufmachung

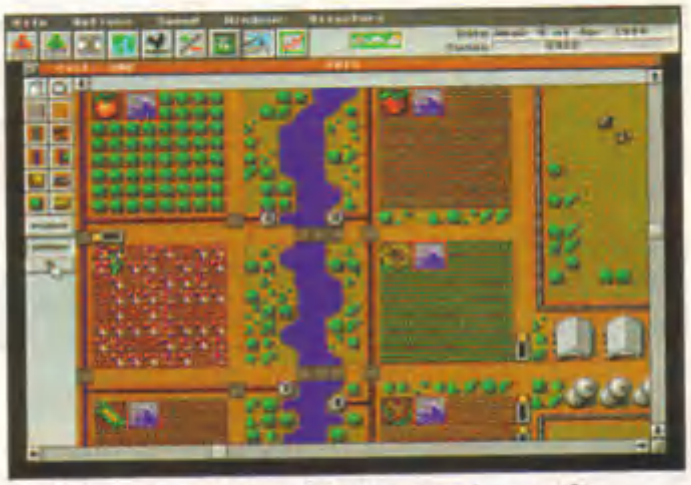
Maxis setzt bei Sim Farm auf Bewährtes: Attraktive VGA-Grafik (640 x 480 Punkte/16 Farben) mit vielen liebevollen Mini-Animationen, eine mustergültige Benutzeroberfläche,

Erntezeit: Der Mähdrescher arbeitet auf Hochtouren.

Nette Details sorgen für Abwechslung: In der Stadt findet ein Volksfest statt.



Die Preise für Ihre Waren unterliegen einer starken Schwankung, bedingt durch Jahreszeiten, Nachfrage und Angebotsrückgang durch Katastrophen. Im Market-Value-Fenster können für jede Obst- und Gemüsesorte die aktuellen Konditionen abgefragt werden.



Tutti Frutti: Auf den Feldern wachsen mit Ihrer Unterstützung sicherlich wahrliche Vitaminbomben heran.

etliche genretypische Soundeffekte (Muuuuuh) und wie immer ein schickes Handbuch mit nützlichen Hintergrundinformationen. Unter anderem erfahren Sie alles über die Hege und Pflege der empfindlichen Setzlinge, die optimale Lagerung der Felderträge und die günstigsten Absatzwege.
Fast wie im richtigen Leben dreht sich auch bei Sim Farm im Endeffekt alles ums liebe Geld. Irgendwann bricht auch der robusteste Trecker nach einer letzten Ehrenrunde mitten auf dem Acker zusammen. Dann ist guter Rat und vor allem ein neuer fahrbarer Untersatz teuer. Morsche Gatter, heruntergekommene Silos und hungrige Lämmer lassen Ihr Vermögen dahinschmelzen. In finanziellen Notlagen hilft die örtliche Bank gerne mit einem großzügigen Kredit weiter.

Statement

Ehrlich sind sie ja, die Maxis-Designer. Auf der Packung werben sie freimütig mit "Sim City's Country Cousin". Und mehr sollten Sie von diesem Programm auch nicht erwarten. Während man in der Stadt kleine Parks zur Freude der Bewohner anlegt, werden beim rustikalen Verwandten eben Windschutz-Hecken gepflanzt. Im Prinzip hätte man eine etwas abgespeckte Version auch als Datendiskette für das große Vorbild veröffentlichen können. Intensive Spieler haben die Sonderfunktionen in maximal einer Woche ausgereizt - und dann avanciert der anfangs amüsante Bauernhof-Bastelbogen schnell zum Sim-City-Wiederkäuer. Da ein Landwirt ja angeblich mit den Hühnern zu Bett geht, bleiben Sie so wenigstens von durchspielten Nächten verschont.

Petra Maueröder ■

Daten und Fakten

Gar vielfältig sind die Möglichkeiten, die Ihnen Sim Farm zur Verfügung stellt. Für die Langzeitmotivation sorgen:

- **8** **fertige USA-Szenarien** mit unterschiedlichen Wetterbedingungen und ein Terrain-Generator
- **24** **Pflanzenarten** (Weizen, Mais, Sonnenblumen, Salat, Tabak, ...)
- **6** **PS-starke landwirtschaftliche Fahrzeuge** (Traktor, Mähdrescher, ...)
- **7** **Gebäude und Anlagen** (Windmühlen, Scheunen, Ställe, ...)
- **10** **chemische Mittel** (Dünger, Spritzmittel, ...)
- **4** **Katastrophen** (Frost, Heuschrecken, Wirbelstürme, ...)
- **4** **Tierarten** (Kuh, Schwein, Schaf, Pferd)

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	Soundblaster
HD 5 MB	Roland
MEM520 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- EMS-Speicher empfehlenswert

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Maxis

RANKING

Strategie

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Wir befinden uns in der fernen Zukunft. Das Cyberspace ist Realität geworden. Sie sind Stark, Cyberspacecowboy, der immer auf der Suche ist nach leichten Jobs, die viel Geld einbringen.

Bloodnet

Dracula in Cyb

Eines Abends wird Stark in einem der bekannten New Yorker Nachtclubs von einer geheimnisvollen Schönen angesprochen. Sie gibt ihm den Auftrag, für ihren Vater, einen van Helsing, wichtige Daten aus dem Cyberspace zu besorgen. Da die Bezahlung gut ist, erledigt Stark den Job zügig (die Schönheit der Tochter hatte dabei garantiert auch ein Wörtchen mitzureden!). Stark kommt nun in das Penthouse der van Helsings, wo er auch wie erwartet einen Kuß bekommt, nur leider nicht von van Helsings schöner Tochter, sondern von dem Familienoberhaupt persönlich. Dummerweise sind die van Helsings in der fernen Zukunft Vampire geworden und so ist Stark durch seinen Biß zum gleichen Schicksal verdonnert.
Starks Transformation zu einem Vampir wird aber durch das Hirnimplantat, das eigentlich jeder Cyberspacecowboy eingebaut hat, verzögert, so daß er van Helsing entkommen kann und noch eine Chance hat, ein Gegenmittel im Gewühl der Metropole New York zu finden.
An diesem Punkt nun steigt der Spieler in die Handlung ein. Sie übernehmen die Rolle von Stark, wie er durch die Stadt zieht, immer auf der Suche nach dem lebensrettenden Gegenmittel.

Zu Beginn des Spieles erstellen Sie Ihren Charakter wie aus zahlreichen Rollenspielen gewohnt. Sie beantworten mehrere Fragen und je nach Antwort hat Ihr Charakter andere Fähigkeitswerte. Sie können diese manuelle Charaktererstellung aber auch überspringen und einen vom Computer erstellten Stark steuern.

Eigene Welt...

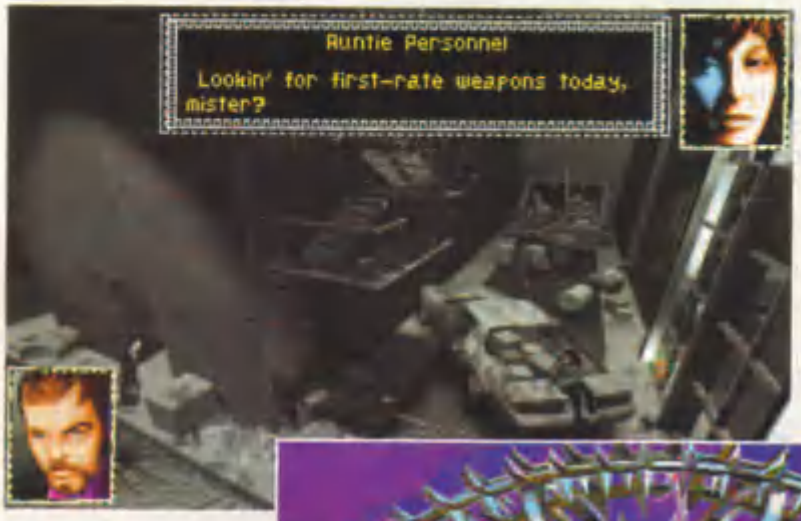
Das eigentliche Spiel erinnert etwas an das betagte Neuromancer. Sie steuern Stark durch die Straßen von New York, wo Sie sich mit anderen Personen unterhalten, mit ihnen kämpfen oder handeln können. Verschiedene Personen bieten Ihnen Missionen an, die Ihren immer zu niedrigen Kontostand aufbessern.

Kämpfe

Es können in den verschiedenen dunklen Kneipen der Stadt bis zu drei Helfer angeheuert werden, die Ihnen bei den sehr oft im Spiel vorkommenden Kämpfen Unterstützung geben. Natürlich bieten diese Herren und Damen Ihre Dienste nicht kostenlos an, sondern verlangen entsprechendes Bargeld dafür. Überlegen Sie sich also gut, ob Sie lieber einen neuen "Freund" oder eine neue Waffe kaufen wollen. Die Kämpfe können, wie aus SSI-Rollenspielen bekannt, in einem detaillierten und einem Quick-Modus ausgeführt werden. Im detaillierten Kampfmodus werden zuerst die Charaktere auf dem Kampfbildschirm verteilt, dann kann für jeden einzelnen Kämpfer eine eigene Angriffstaktik definiert werden.

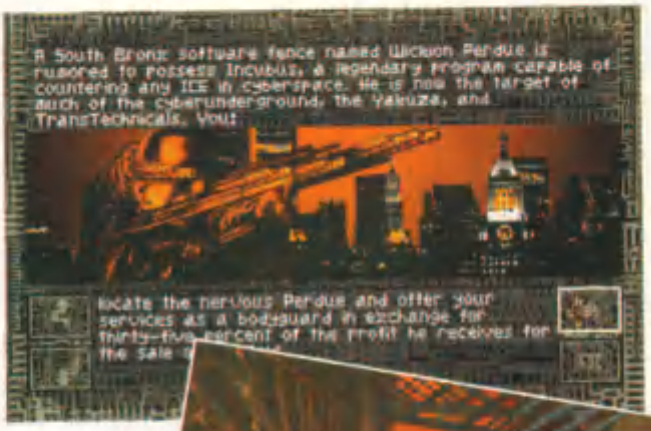
Cyberspace

Neben New York können Sie aber auch das Cyberspace besuchen. Hier können verschiedene Programme gefunden werden, das Eis um Datenbanken geknackt und Informationen beschafft werden. Natürlich fehlen auch die aus Neuromancer bekannten Viren nicht. Um die verschiedenen Bereiche des Cyberspace zu erkunden, müssen Sie sich aber erst einmal die Zugangscodes zu diesen Bereichen be-



Bis auf die weniger gelungenen Animationen kann sich die Grafik durchaus sehen lassen. Farbenfroh und detailliert, genauso wie man sich eine futuristische Cyberwelt vorstellt.

erspace



Die Charaktergenerierung ist fast noch am besten gelungen (oben).

schaffen. Und das ist leichter gesagt als getan. Eine andere Barriere des Erkundens neuerer Bereiche sind die beschränkten Leistungen Ihres anfänglichen Computerdecks. Doch mit teuer erworbenen Spezial-Chips kann dieses im Verlaufe des Spieles kräftig verbessert werden.

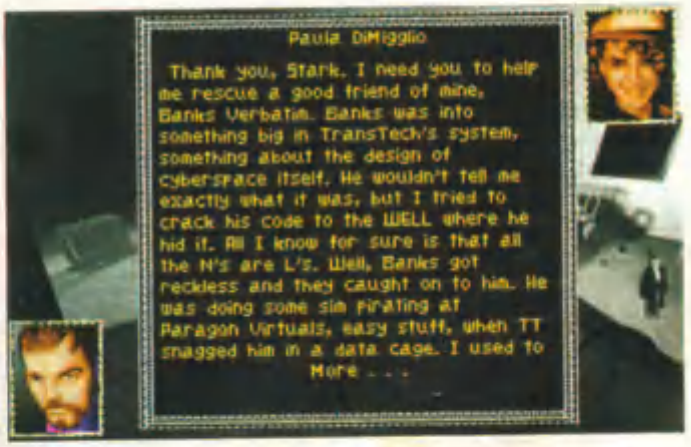
Grafik und Sound

In puncto Grafik ergeben sich Licht und Schatten: die Freude über die wirklich super gezeichneten und gerenderten Hintergründe wird aufgrund der wenig realistischen Animationen der bewegten Personen ganz schön gedämpft. Manchmal ist es fast nicht zu erkennen, daß die bewegten Farbkleckse auf dem Monitor andere Personen darstellen sollen. Hier hat man wirklich schon besseres (man erinnere nur an Return of the Phantom vom gleichen Hersteller) gesehen. Über den Sound dagegen kann man nichts Gutes und nichts Schlechtes sagen. Er ist einfach wie so oft brauchbar, aber eben nichts Besonderes.

Fazit

Neben Fantasybüchern liebe ich auch die Bücher der Neuromancer-Reihe. Deswegen habe ich damals, als Neuromancer erschienen ist (irgendwann vor langer, langer Zeit...) sofort zugegriffen. Ich habe diesen Griff bis heute eigentlich nicht bereut, denn besagtes Spiel war für mich eines der besten Adventures schlechthin. Nun war ich natürlich auch wieder auf Bloodnet scharf, da wir es hier ja mit einem sehr ähnlichen Thema zu tun haben. Doch irgendwie hat MicroProse es nicht geschafft, die Atmosphäre, wie aus den Filmen Nemesis und Highlander II (Ja, Highlander II ist schlecht, aber die Endzeitstimmung kommt gut rüber.) bekannt, einzufangen. Da es aber zur Zeit an Endzeitspielen fehlt, schließt Bloodnet diese Lücke, so daß es für Fans dieses Szenarios durchaus empfehlenswert ist. Man hätte allerdings mehr aus diesem Thema machen können.

Lars Geiger ■



Anarchie in der Zukunft. Keine rosigen Aussichten für die Menschheit (unten).

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 9 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
für Endzeitfans empfehlenswert

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
MicroProse

RANKING

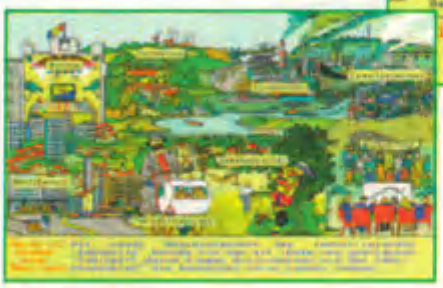
Rollenspiel

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Ökolopoly

sbu GmbH, ca. DM 139.-

In der Grauzone zwischen Unterhaltungs- und Lernsoftware ist Ökolopoly angesiedelt, die PC-Version eines bekannten Brettspiels. Entstanden ist das "kybernetische Umweltspiel" unter der Federführung des preisgekrönten Fachbuch-Autors Frederic Vester und bereits seit über vier Jahren unter dieser Bezeichnung im Handel erhältlich. Nun liegt die überarbeitete Version 3.0 vor, die über einige zusätzliche Grafiken verfügt. Ansonsten hat sich am Programm nichts verändert. Ihre Aufgabe besteht darin, einem von vier verschiedenen Ländern plus dem fiktiven "Kybernetien" zu Reichtum und Wohlstand zu verhelfen. Dazu werden Aktionspunkte auf Bereiche wie Produktion und Aufklärung verteilt, die wiederum direkten Einfluß auf Politik, Umweltbelastung usw. haben. Nach einer einstellbaren Anzahl von Runden werden Ihre Regierungskünste ausführlich bewertet. Leider fehlt immer noch jegliche Soundkartenunterstützung und die EGA-Grafik bewegt sich auf dem Niveau von 1989. Abgesehen von diesen Mankos ist es neben SimEarth eines der wenigen Spiele, die sich auch hervorragend für den Einsatz im Unterricht eignen - nicht zuletzt wegen des informativen Handbuchs.



Ökolopoly anstatt Monopoly - ein Spiel für Umweltfreunde!

minimale Konfiguration: EGA, 286er, Tastatur

Spielspaß: 62%

Petra Maueröder ■

Discoveries of the Deep

Capstone, ca. DM 100.-

Neue Entdeckungen? Zumindest bei Discoveries of the Deep Fehlanzeige.

Mit dem Mini-U-Boot "Manta" erforschen Sie die Untiefen des Ozeans und müssen dabei sieben verschiedene Missionen erfüllen. Beispielsweise können Sie sich auf die Suche nach den Überresten des Luxusdampfers Titanic begeben oder nach Goldschätzen einer gesunkenen Galeere tauchen. Etliche Instrumente und Anzeigen informieren den Abenteurer über die momentane Position. Die an sich faszinierende Idee wurde jedoch mit Spar-Grafik, Minimal-Sound und ausgesprochen häßlichen Animationen umgesetzt. Eine umständliche Steuerung läßt dieses 12MByte-Spiel endgültig sang- und klanglos untergehen.

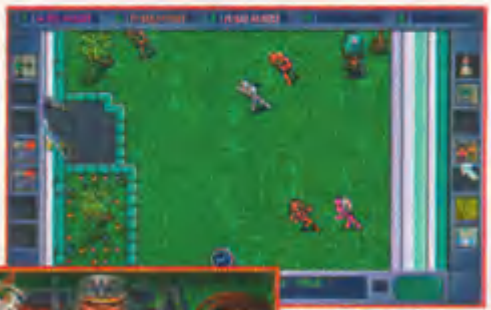
Petra Maueröder ■

minimale Konfiguration: VGA, 386er, Tastatur

Spielspaß: 27%

Strike Squad

Mindcraft, ca. DM 120.-



Mit Strike Squad hat Mindcraft bestimmt keinen Hit gelandet!

Mindcraft beschert uns mit Strike Squad eine Mischung aus Strategie, Rollenspiel und Weltraumgeballer. Mit einem Raumschiff voller Söldner besucht man ferne Planeten, streckt fremdrassige Roboter nieder und rafft alle brauchbaren Gegenstände zusammen. Auffallend ist neben der altbackenen Spielidee die armselige Grafik samt der nur mäßig originellen Charaktere. Am ärgerlichsten sind aber die hohen Hardware-Anforderungen (386er, 2 MB RAM), damit man den kärglichen Digi-Effekten lauschen kann.

Petra Maueröder ■

minimale Konfiguration: VGA, 386er, Tastatur

Spielspaß: 48%

Surf Ninjas

Capstone, ca. DM 100.-

Ohne schwarzen Dress: ein Ninja!

Surf Ninjas verfügt über die übliche schwachsinnige Story, auf die hier bewußt nicht eingegangen wird. Sie steuern ein kleines, schlecht animiertes Sprite über den Bildschirm. Ihre Gegner (ein Ninja und seine 2047 Zwillingsbrüder) kommen genauso schlecht animiert von vorne und hinten auf Sie zu. Zu Ihrer Verteidigung können Sie einige (sehr) wenige Schritte und Schläge austeilen. Gelegentlich kommen Sie auch an diversen Gegenständen wie Schlüsseln und Dosen vorbei, die Sie aufheben und mitschleppen können, um sie an geeigneter Stelle einzusetzen. Surf Ninjas ist wieder einmal ein wirklich furchtbares Programm und langsam, ganz langsam gebe ich die Hoffnung auf, von Capstone, die schon mit Terminator Chess, Home Alone 2 und Bill and Ted's Excellent Adventure ihren Ruf zu ruinieren versucht haben, noch einmal etwas brauchbares (spielbares?) zu sehen.

minimale Konfiguration: VGA, 286er, Tastatur

Spielspaß: 20%

Lars Geiger ■

Homey D. Clown

Capstone, ca. DM 100.-

Die Konvertierung der Serie ging wohl in die Hose.

Dieses Programm basiert auf der US-Fernsehserie In Living Colours. Als Clown verkleidet, versucht der Spieler, sich in den Straßen New Yorks gegen rabiate Schlägertypen und konkurrierende Spaßvögel durchzusetzen und ein TV-Studio heil und rechtzeitig zu erreichen. Die Kombination aus Action und Adventure bietet Ihnen armselige VGA-Bildchen, laienhafte Animationen und ebensolchen Sound. Die Oberfläche erinnert mit Inventory und Maussteuerung entfernt an ein LucasArts-Spiel. Sowohl inhaltlich als auch technisch gehört Homey D. Clown in die Rubrik "Pleiten, Pech und Pannen".

minimale Konfiguration: VGA, 286er, Tastatur

Spielspaß: 19%

Petra Maueröder ■

McDonaldland

Virgin Games, ca. DM 120,–

Die arme Frau Bratbäcker! Weder in der heimischen Küche, ja noch nicht einmal im Urlaub, ist sie vor den Belästigungen des weltgrößten Buletten-braters sicher. Zu allem Übel lacht ihr das markante M-Enblem jetzt auch noch aus dem VGA-Monitor entgegen. Zum Gegenwert von rund zwanzig Big Macs kann sich der PC-Spieler das McDonaldland nach Hause holen. In 30 farbenfrohen Levels kann man sein Jump&Run-Künste auf die Probe stellen. Das Spiel erinnert im Bezug auf Grafik und Steuerung stark an das bekannte Super Mario World für Nintendos 16 Bit-Konsole. Leider kann die Spielbarkeit da nicht ganz mithalten. Selbst mit einem Joystick tut man sich schwer, die MC Kids - das sind die Helden des Actionspiels - einigermaßen exakt über die Plattformen zu steuern. Der Zwei-Spieler-Modus birgt ebenfalls nicht mehr Spaß, da hier abwechselnd gespielt werden muß. Da empfiehlt es sich dann doch, lieber bei Vollkornbratlingen und einer ausgereiften Flugsimulation zu bleiben.

minimale Konfiguration: VGA, 286er, Tastatur, Joystick

Spielspaß: 62%

Thomas Borovskis ■

Achtung! Die DINO's sind los, auf CD-ROM!

Dinosaurier Adventure (Wissensbank in Wort, Bild und Ton)	99,00 DM
Dinosaurier Safari (Multimedia rund um den Dino für Windows 3.1)	99,00 DM
MS Dinosaurier (Geschichte, Animation, Fotos, für Windows)	159,00 DM
Esoterik (Geheime Mächte, Ufos, Bilder und Information)	49,90 DM
Multimedia Ägypten (Reiseführer in Wort, Bild und Ton)	89,00 DM
Multimedia Australien (Reiseführer in Wort, Bild und Ton)	89,00 DM
Visual Hot Girls (Erotik CD mit heißen Girls, nur für Erwachsene)	49,00 DM
Ravirace Magic (Abstrakte Grafiken und virtuelle Welten)	39,00 DM
DC-CD-ROM (nur deutschsprachige Sharcware aller Sparten)	84,00 DM
Night Owl 10 (der Sharewareklassiker in seiner neuesten Auflage)	69,00 DM
INCA (Multimedia-Adventure in der Zeit der Incas. Wahnsinnsgrafik)	129,00 DM
Data Media Spiele (1000 Spiele - Indiana Jones 4)	89,00 DM

Versand per NN zzgl. 9,- DM oder Vorauskasse/Scheck zzgl. 6,- DM

Bestellannahme Tel. 06 21/62 69 54

Gratis! erhalten Sie unsere Preisliste incl. CD ROM Führer '93. Ein unschlagbares Angebot, deshalb sofort anfordern unter 06 21/62 69 54 oder BTX *Reis#

REIS ELEKTRONIK
Bahnhofstraße 12 • 67059 Ludwigshafen
BTX: Reis# Tel.: 06 21 / 62 69 54*
Fax: 06 21 / 62 70 80

32 heb' ab!

Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower, 4-Kanal-Stereosound, CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben.**

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD32

Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von Commodore

Geballte Ladung zum Einsteigen

AMIGA™ 1200

DESKTOP DYNAMITE

- farbenprächtig • grafikstark "Deluxe Paint IV (AGA)"
- textsicher • rechnerschnell "Digita Wordsworth"
- umfangreich • leistungsstark "Dennis", "Oscar"

Das vielseitige Komplett-Paket für pfiffige Kreative am Computer! Für leistungsstarke Text- und Grafikarbeit, Animation und Unterhaltung. Starke Spiele für Training, Tempo und Talent! Einfach reinschauen und loslegen! Jetzt im Handel.

Commodore

Möge der Bessere gewinnen

Computer auf Herz und Nieren getestet

Der Bessere - ein Attribut, bei dessen Vergabe nicht nur das Zusammenspiel von Taktfrequenz und Prozessor zu berücksichtigen ist. Gerade in den Grenzbereichen von schnellen 386er Maschinen zu 486 DLCs kann ein Geschwindigkeitstest oftmals erstaunliche Werte liefern. Plötzlich schlägt da, trotz aller gegenteiliger Beteuerungen Ihres EDV-Händlers, David (386DX) den Goliath (486DLC). Wie kommt das? Nur im Zusammenspiel aller Einzelkomponenten, sowohl der Hardware wie auch der installierten Software, kann sich die Leistung entfalten. Findet sich irgendwo im System ein Flaschenhals (z.B. eine uralte, da billige Grafikkarte) kann dies die Gesamtleistung erheblich beeinträchtigen. Um nun festzustellen, ob und vor allem wo sich ein solcher Engpaß verbirgt, bzw. in welcher Konfiguration ein System am schnellsten läuft, stehen Testprogramme zur Verfügung:

PC Magazine - Benchmark 6.0

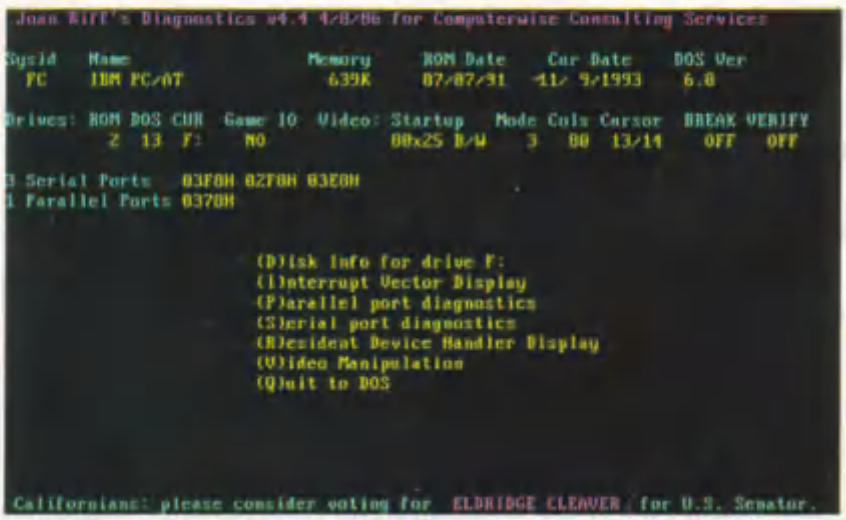
Das auf dem Sharewaremarkt wohl verbreitetste, da auch ausgereifteste und vielseitigste Produkt ist der Benchmarktest des PC Magazins. Die VGA-Oberfläche ist einfachst zu bedienen, die einzelnen Tests kinderleicht abzurufen und die erzielten Ergebnisse zuverlässig und exakt. Man bedient sich in diesem Programm zur Ermittlung von Leistungsdaten nicht eines einzelnen Testlaufes mit einem bestimmten Algorithmus, sondern eines Sammelsuriums von verschiedenartigen Routinen, deren Ergebnisse dann zu einem Wert zusammengefaßt werden. Auf diese Weise erreicht man eine Gleichgewichtung aller für ein Standardprogramm wichtigen Faktoren. Als äußerst gelungen kann auch die Option des Vergleiches mit bis zu drei verschiedenen Rechnern, die alle separat erfaßt und gespeichert werden können, bezeichnet werden, da sich so Leistungsvariationen nach Konfigurationsänderungen leicht messen lassen. Die Testergebnisse einer jeden Testsparte (CPU, VGA,..) zeigen dabei deutlich und detailliert Stärken und Schwächen des jeweiligen Systems - also genau das, was es zu erfahren galt. Allumfassend, ein sehr gutes Verarbeitungszeiten-Meßtool.

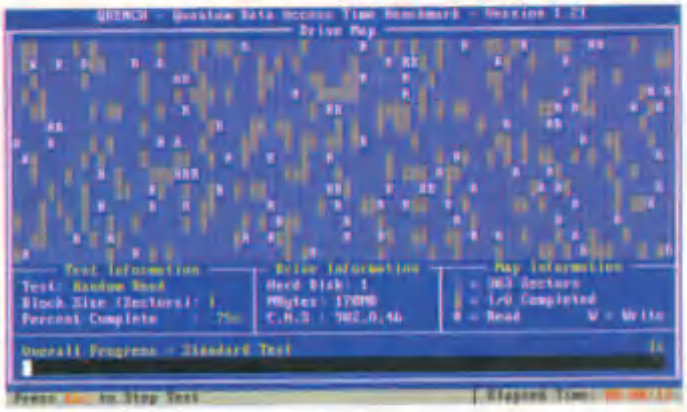
Systeminfo 2.01

Konnte man mit dem Benchmark 6.0 einfachst mehrere Rechner in der Geschwindigkeit vergleichen, bietet Systeminfo dem versierten Anwender Einblicke in alle Teilbereiche des Rechnerinnenlebens. Anzahl und Aussagegehalt der hier integrierten Routinen und deren Ergebnisse sind um noch einige Schritte weitreichender. Ins Auge sticht vor allem die detaillierte Aufschlüsselung aller Systemparameter sowie der Belegung von Speicher, Interrupts und Harddiskanschlüssen. Ausführliche Geschwindigkeitsmessungen der einzelnen Rechnerkomponenten, womöglich nach verschiedensten Verfahren, sucht man jedoch, bis auf einen allumfassenden Wert, vergebens. Trotzdem stellt Systeminfo für den täglichen Gebrauch ein äußerst nützliches und perfektes Tool dar. Maus- sowie Tastaturunterstützung, Pulldown-Menüs und Textmodus garantieren universelle Einsetzbarkeit.

Diagnostics 4.4

Demjenigen, der niemals tief genug in sein System eindringen kann, sei hier noch Diagnostics vorgestellt. Ausführlichste und genaustens aufgeschlüsselte Interrupt-Vektor-Tabellen sowie ausschweifende Tests der Schnittstellen sollten keine Fragen mehr offen lassen. Wer sich bisher nur unter Windows oder DOS in Basic dem Rechner näherte, dem dürfte trotz oder gerade wegen der gelieferten Präzision der Daten mit den dazugehörigen Adressen wenig geholfen sein. Für jeden Eingeweihten, sofern er sich die gebotenen Antworten nicht selber kurz in C-Abfragen holt, selbstverständlich ein nettes Utility.





Qbench 1.21

Haben sich bisher alle Programme in der Hauptsache um das Allerheiligste, den Rechner selber, gekümmert, gilt dieses Programm ausschließlich der Erforschung und dem Test von Festplatten und deren Parametern. Ermittelt werden die Leistungsdaten, d.h. Übertragungsraten, Zugriffsgeschwindigkeiten etc. der angeschlossenen Harddisks. Ergebnisse verschiedener Festplatten können gespeichert und verglichen werden. Unabhängig vom Einsatz eines Cachecontrollers oder Smartdrives werden die Werte durch zufälligen Zugriff auf alle Sektoren der Platte zuverlässig ermittelt.
Alle vier vorgestellten Programme laufen in der vorliegenden Shareware-Version ohne jegliche Einschränkungen. Als teuerstes Tool liegt aber selbst Systeminfo 2.01 mit 20 DM für die Vollversion noch innerhalb des Taschengeldrahmens und der Benchmarktest 6.0 ist gar Freeware !

Dschump

Gummikugel unter Leistungsdruck

Der Ball hüpft hoch, der Ball hüpft weit, warum auch nicht, er hat ja Zeit. Doch wer bei diesem Spiel die Ruhe weg hat, geht vermehrt das Risiko ein, in den Abgrund zu stürzen.

Sinn und Handlung dieses Geschicklichkeitsspieles ist es, einen springenden Ball über ein Labyrinth von Steinplatten zum Ziel zu führen. Rechts und links der Bahn gähnt die absolute Leere, die jeden verirrten Ball aufsaugt. Aber auch die Steinplatten bergen so die eine oder andere Tücke. Richtungswechsel, Pulverisierungen, Level-Warps und ähnliches (40 verschiedene Steine) erschweren die ohnehin nicht einfache Aufgabe un-

AB SOFORT KÖNNT IHR ALLE VORGESTELLTEN PROGRAMME AUS DER RUBRIK SHAREWARE DER

DIREKT UND PREISGÜNSTIG ORDERN !! BESTE SOFTWARE ZUSAMMENGEFASST IN DER SERIE:

PC-HIGHLIGHTS

ALLE PD & SHAREWAREPROGRAMME AUF VIRENGEPRÜFTEN HD DISKETTEN, CA. 5 MB/TITEL.

SHAREWAREPAKET MIT ALLEN 8 VORGESTELLTEN HIGHLIGHTS EINER AUSGABE FÜR NUR 19,95 DM PORTO INLAND 3 DM (AUSLAND 5 DM)

117 HALLOWEEN HARRY
V117 Vollversion 590M

118 SANGO FIGHTER
V118 Vollversion 35B

119 DSCHUMP
V119 Vollversion 48DM

120 NIGHT RAID
V120 Vollversion 48DM

9100 BENCHMARK 6.0
9101 SYSTEMINFO 2.01
9102 DIAGNOSTICS 4.4
9103 Q-BENCH 1.21
ODER AKTUELLERE VERSIONEN, FALLS VERFÜGBAR !!

P-93 BEST OF 1993
DIE BESTEN 30 SPIELEPROGRAMME DER SHAREWARERUBRIK DES JAHRES 1993 ! DAS MEGAPAKET DES SPIELVERGNÜGENS ZUSAMMENGESTELLT AUF 15 3.5 ZOLL HD DISKETTEN FÜR EINMALIGE 49.- DM !!

BESTELLTELEFON
0911/35 53 53
FAX AN 0911 - 35 53 57 !!

ODER

COUPON AN:
ASTAT MEDIA GMBH
PC-SHAREGAMES
KOBERGERSTRASSE 41
90408 NÜRNBERG

DISKETTE

ADRESSE

NACHNAHME + 7DM ☐ SCHECK ☐
BANKEINZUG ☐ KONTO
BLZ
BANK UNTERSCHRIFT

gemein. Doch hat man nach anfänglichen Problemen den Dreh erst einmal richtig raus, fasziniert dieses Spiel im VGA-Modus und mit Soundunterstützung für mehrere Stunden. Der erhöhte Witz an der Sache wurde durch das ausgeklügelte und teilweise gemeine Leveldesign erreicht, so daß für leichte Gehirnschlingen bis zu schweren Geisteskno ten keine Haftung übernommen werden kann. So kam es bei Testpersonen regelmäßig zu Störungen, wenn der ENDE-Stein nicht am Ende des Levels sichtbar wurde, da er sich irgendwo zwischendrin unter einem Deckstein, den man aus Bequemlichkeit nicht entfernt hatte, versteckte.

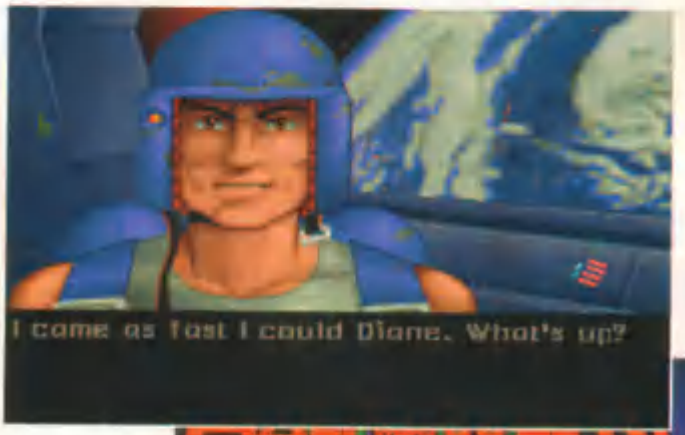
Fazit : Ein netter Zeitvertreib für all diejenigen, die sich für besonders geschickt und raffiniert halten, oder solche, die dies werden wollen.

So - da haben wir nun die gesammelte Ladung Schlamassel! Jetzt ist es endgültig soweit, daß man ein Sharewareprodukt nur noch anhand des Preises von den kommerziellen Konkurrenten unterscheiden kann. Wie konnte es so weit kommen, daß erprobte Spieleveteranen wieder zur Shareware greifen und hingebungsvoll ihre Freizeit opfern? Welcher Hersteller hat hier versehentlich mit dem Prädikat Shareware hantiert?

Halloween Harry

Der glibbergrüne Schlamassel

APOGEE - ist der Schrei nach Revolution. Das wohl bekannteste Unternehmen dieser Branche, das zuvor mit Produkten wie Commander Keen, Duke Nukem, Monster Bash, um nur einige zu nennen, einen Spielehit nach dem anderen veröffentlichte, stellte nun das neueste und perfekteste Werk vor - Halloween Harry. Konnte man sich erst vor zwei Monaten über Bio Menace (natürlich von Apogee) als Trendsetter bei Jump, Run & Shoot 'em Up-Spielen begeistern, fällt nun ein großer Schatten auf den Markt und das Rampenlicht gehört allein....



Schneller als Harry kommt keiner! Die bildhübsche Diane kann seine Hilfe auch gut gebrauchen.

Harry !!

Der Notruf des Föderationsrates nach dem stahlhart durchtrainierten Einzelkämpfer verhallt nicht ungehört. Irgendwas war oberfaul - was das war, erfuhr Harry kurz darauf von seiner bildhübschen Vorgesetzten Diane im Besprechungsraum der Erdaußenstation "Liberty". Aus dem Hyperraum war ein fremdartiges Raumschiff aufgetaucht und hatte vor knapp drei Tagen New York City angegriffen. Seitdem werden dort Menschen zusammengetrieben und in Laboratorien zu willenlosen Zombies verwandelt, deren Aufgabe es ist, den neuen, meist glibbergrünen Herrschern zu dienen und gesunde Menschen zu töten. Ein Ultimatum zur bedingungslosen Kapitulation der restlichen Menschheit wurde, zur Vermeidung der Exekution des gesamten Planeten, gestellt. Alle sofort eingeschleusten Agenten wurden bereits gefangen und genetisch modifiziert. Verbleiben genau noch zwölf Stunden, um der Gefahr Herr (Harry) zu werden.

Aber diese Situation, in der man normalerweise in Panik verfällt, ist genau die richtige Herausforderung für Harry. Mit ernster Miene und einem Flammenwerfer begibt er sich zum Nervenzentrum des Gegners, dem zum Hauptquartier umgewandelten World Trade Center. Mit Hilfe von Funkanweisungen von Diane und seinem überdurchschnittlichen Überlebenswillen steht die Säuberung jedes einzelnen Stockwerkes an. Gefangene, noch menschliche Wesen, müssen befreit, heimtückische Fallen umgangen

"Schau mir in die Augen, Grüner!"- Der Vorspann ist hervorragend, aber die Qualität der Grafik bleibt auch nach dem Intro noch sehr hoch.

und Zombies sowie allerlei eingesetzte außerirdische Schmusetierchen zerstört werden. Mit den an Waffenautomaten zu erhaltenden Raketen, Munition, Handgranaten und Sprengsätzen stellt dies, solange das nötige Kleingeld nicht ausgeht, eine lösbare Aufgabe dar. Doch Vorsicht ist geboten! Jeder erlegte Gegner gibt nur einmal Geld. Kommt man in die Verlegenheit, einen Weg öfters begehen zu müssen, stellt man mit Entsetzen fest, daß durch die Gabe der Regeneration von Zombies der Weg immer wieder eine Gefahr und vor allem Munitionsverbrauch darstellt. (Und ist erst mal das eigene Waffenarsenal erschöpft, ist Harry 100%ig erledigt!) Das rettende Tor zum nächsten Level öffnet sich erst, nachdem man alle Gefangenen aus den Büros, Fluren und Geheimzimmern befreit hat. Wäre alles so offensichtlich wie es das Radar am Handgelenk anzeigt, würde man nicht ständig an geschlossenen Türen, massiven Wänden und versteckten Gängen verzweifeln, bis man endlich, in der Shareware als Endkampf, dem Superdroiden den Strom ausknipst.

Faszination, VGA Grafik, Sound, Einfallsreichtum und Spannung. Alles, was ein Spiel braucht. Allein das Intro, das von Origins Wing Commander stammen könnte, ist ein Erlebnis. Animierte Sequenzen führen den Spieler filmartig in Umgebung und Geschehen ein, bevor er sich allein mit Joystick (Tastatur) behaupten muß. Das Bemerkenswerte ist die erreichte Grafikqualität, die auch nach dem Intro nicht auf den so beliebten und einfacher zu programmierenden EGA-Modus mit 16 Farben zurückfällt, sondern konstant mit 256 Farben und detailreichen Bildern aufwartet. Dabei wird nicht auf sauberes Scrolling in verschiedenen Ebenen und flüssigen Bewegungsablauf verzichtet. Harry und seine Waffen lassen sich einfach und genau steuern. Dem Spiel mangelt es aufgrund der ausgeklügelten Levelgestaltung trotz dringend notwendiger Gewandheit mit dem Joystick nicht an Situationen, in denen man den Finger vom Feuerbutton nehmen muß, um die grauen Zellen zu aktivieren.

Zusammenfassend gesagt, gewinnt man den Eindruck, daß eine Qualitätssteigerung im Bereich der Shareware eigentlich nicht mehr möglich ist. Bleibt die Frage - handelt es sich hier um eine einmalig gute und günstige Publikation oder läutet dieses Produkt eine Epoche von preisgünstigen Spitzenspielen ein? Viel wird davon abhängen, ob der hier betriebene Aufwand (installiert 3.5MB) sich auf die Zahl der bestellten Vollversionen merklich auswirkt. Für die angesetzten 59.- DM der Vollversion mit vier eigenständigen Szenarien, untergliedert in jeweils mehrere Levels, kann man Halloween Harry wirklich getrost auf die Wunschliste setzen!

PC-Games Spiele-Paket

Nur solange der Vorrat reicht: Alle Shareware-Spiele dieser PCGames gibt's bei uns in einem Paket für nur

14,95 DM

Weitere Spiele-Pakete!

- **Commander Keen** Teil 1-4,6 des Jump&Run Klassikers
- **Action-Paket**: Nightraid, Overkill, Starfire, Xyphr
- **Flipper-Paket**: Spider-Pinball, Will's Pinball, Moraff's Pinball
- **Hugo-Paket**: Alle 3 Teile des Shareware-Adventure-Klassikers
- **Robot-Paket**: Alle 4 Robot Adventures (deutschsprachig!)
- **Breakout-Paket**: Aquanoid, Bananoid, Bio Box 2

Noch mehr Spiele-Pakete!

- **Apogee-Jump&Run-Paket**: Bio Menace, Crystal Caves, Secret Agent Man
- **Tetris-Paket**: Flac, Columns Super Tetris, Quatris, Nyet II, EGANT, Tötts und natürlich Tetris
- **Windows-Tetris-Paket**: Tetwin, Hex Tetris, Tetris for Windows, Winkel, Columns und Klotz

Jedes Paket kostet nur 4,95 DM (5¼") bzw. 5,95 DM (3½"), plus Versandkosten.

Wer noch mehr wissen will: Unseren Katalog mit mehr als 500 ausführlich beschriebenen Shareware-Spielen und einem Shareware-Spiel der freien Wahl, gibt's für 5 DM (Briefmarken, Scheck, Banknoten, Gold)

Bestellannahme

Telefon: (0211) 25 59 23
Telefax: (0211) 25 40 75

J. Henseler
Postfach 10 2818
40019 Düsseldorf

Night Raid

Luftlandung im Kugelhagel

In der Wüste, fernab von der Heimat, ist das einzige, was zwischen einer Invasion von Fallschirmjägern und dem vertrauten Quadratkilometer Sand steht, Ihr Geschützstand mit einer dezenten 32mm Kanone! Strategisch weder bedeutend noch taktisch besonders vorteilhaft, gilt es, alle ankommenden Gegner vor Erreichen des sicheren Grundes vom jeweiligen Fallschirm zu trennen, das Transportflugzeug zur Notlandung zu zwingen oder auf eine andere Art dafür Sorge zu tragen, daß niemand die wohlverdiente Pizzalieferung in den Zwischensequenzen stört. Um konkrete Zahlen zu nennen: Bis zu zwei Überlebende des Massakers sind ungefährlich, da diese sofort von einem UFO abgeholt werden - ab drei wird die Sache wirklich brenzlig. Diese beginnen dann mit der Stürmung des Geschützstandes und jagen diesen kunstgerecht in die Luft. Die ganze Sache als einfach abzustempeln, ist jedoch verfrüht. Begrenzte Munition, schnelle Jagdflugzeuge und Raketen erschweren das Vorhaben! Während der Installation erkennt das Programm automatisch die vorhandene Hardware - hoffentlich einen 386SX mit VGA-Karte - und gibt dementsprechend Ressourcen wie den Sound frei. Wäre dieses Spiel nicht gerade allzu ideal, um angestaute Aggressionen abzubauen, könnte man Handlung und Grafiken als makaber bezeichen. Hätte es für den Autor wirklich ein Problem dargestellt, anstatt menschenähnlicher Wesen irgendetwas anderes an die Fallschirme zu hängen? Reicht die Tagesschau nicht mehr aus? Dennoch, abseits der moralischen Bedenken handelt es sich hierbei um ein ganz zufriedenstellendes Ballerspiel für den Feierabend.

Operation "Dessert" Storm - Zuerst gibt's Wüstenkampf, zum Dessert dann Pizza.

Sango Fighter

Mongolischer Kampfkoloß

Am Anfang war Street Fighter, dann kam Street Fighter II, irgendwann kommt Street Fighter III, IV und V. Doch die historischen Wurzeln jener starken Kämpfer mit teilweise übernatürlichen Eigenschaften finden sich bereits vor mehreren hundert Jahren in Stammesstreitigkeiten des Mongolenvolkes. Den Thron hat unrechtmäßig ein übler Kerl namens Cao Cao an sich gerissen und die Aufgabe eines jeden traditionsbewußten Einzelkämpfers ist es nun, dieses Unrecht ungeschehen zu machen. Doch wie das in der großen Politik schon immer war, kommt man an den Chef erst heran, wenn man sich seiner kampferprobten Generäle siegreich entledigt hat. Kleine Handwaffen wie Speere und Schwerter sowie unfaire Schläge oder magische Tricks stehen zur Verfügung. Wie auch in Street Fighter besitzt jeder Charakter eigene besondere Talente und Schwächen, die man geschickt einsetzen muß, um die Spur einer Chance zu haben.

Das ganze Spiel bietet neben einer äußerst gelungenen grafischen Aufmachung mit Hintergrundscrolling und sauberer Animation drei verschiedene Spielmodi. Zum einen kann man sich einen Gegner auswählen, um ihn im "Freundschafts"-Kampf zu unterwerfen - sozusagen ein Trainingsmodus. Zweitens, und das ist ein echter Pluspunkt, läßt sich diese Kampfsportart gegeneinander, also zu zweit ausüben. Drittens kann man in den sogenannten "Story Mode" einsteigen und die Geschichte eines frischen Mongolenfighters mitverfolgen. An den verschiedensten geografischen Orten begegnet er dann seinen Gegnern.

Qualität hat aber auch so seinen Preis, was hier das Aus für 286er-Besitzer bedeutet. Das Spiel benötigt, um voll zur Geltung zu kommen, mindestens einen 386er mit VGA-Karte, 554KB freien Hauptspeicher und 32KB XMS. Dafür erhält man im Gegenzug ein allumfassend gu-tes Spiel mit ansprechendem Gameplay und langanhaltender Motivierung. Die in der Sharewareversion von sechs auf zwei Gegner beschränkte Auswahlmöglichkeit reicht allemal für langanhaltendes Spielvergnügen. Fazit: Mit Sango Fighter liegt uns das beste Spiel dieses Genres auf dem Sharewaremarkt vor und ist als solches uneingeschränkt empfehlenswert.

Saubere Animationen und grandioses Scrolling machen Sango Fighter zur Konkurrenz für Full-Price-Spiele.

Nutz´den coolen Abo-Service!

12 x PC GAMES oder **12 x das PC Action/ PC Games-Kombi**
und **eine KOSTENLOSE Superprämie Ihrer Wahl!**
Sie müssen nichts weiter tun, als den Abo-Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!

Datenbank

mit gummierter Tastatur, Uhr- und Datumsanzeige, Telefonnummernspeicher, 10-stelliger Rechner mit 4 Grundrechnungsarten und Speicherfunktion. Inklusive Batterien und Kunststoffhülle. Maße: ca. 6 x 10 x 1 cm.

Prämie 5

Sport-Stoppuhr

mit 7 Funktionen: Stunde, Minute, Monat, laufende Sekunde, Alarm, Zwischenzeitnehmer und 1/100 Sekundenanzeige. Kunststoffgehäuse, batteriebetrieben.

LCD - Armbanduhr

Stunden- und Minutenanzeige, auf Knopfdruck auch Sekundenanzeige und Datum, wassergeschützt, Kunststoffgehäuse und -armband, Quartzwerk.

Prämien 3a + 3b

Design-Taschenrechner

mit 8-stelliger LCD-Anzeige, 4 Grundrechnungsarten, Vollspeicher, Prozent- und Wurzelautomatik. Formschönes, extravagantes Design mit verchromten Kugeltasten, schwanenhalsförmigem LCD-Anzeigen-Teil und Basisgehäuse in 4 versetzten Schichten. Batteriebetrieben. Maße: ca. 19 x 8,5 x 7,5 cm.

Prämie 6

Sharp-Cassetten-Abspieler

mit automatischer Bandendabschaltung, BassBooster, LED-Batterie-Betriebsanzeige, externem Gleichspannungsanschluß, abnehmbarer Gürtelklammer, leichtem, extrem leistungsfähigem Stereo-Kopfhörer.

Prämie 1

Baseball-Set, 3-tlg.

mit Holzschläger, Länge ca. 66 cm, Handschuh aus Kunststoff, Länge ca. 26 cm und Ball ca. 7 cm Durchmesser.

Prämie 4

Street-Basketball

Wer wirft die meisten Körbe? Der Ball für Spiel und Sport. Official Size Gr. 7.

Prämie 2

ABO-BESTELLUNG

☐ **Ja**, ich will das PC GAMES Abo
(DM 79,-/ Jahr; Ausland 103,-/ Jahr) für min. 1 Jahr
PG 4000

☐ **Ja**, ich will das PC Action/PC Games-Kombi-Abo
(DM 17,-/ Monat; halbjährliche o. jährliche Berechnung; beinhaltet nicht PC Games Diskette) **PA 4000**

dazu erhalte ich folgende Prämie KOSTENLOS (nur eine möglich!):

☐ Streetbasketball	248 483
☐ Baseball-Set	014 634
☐ Design-Taschenrechner	218 618
☐ Datenbank	234 217
☐ Armbanduhr+Stoppuhr	015 877/005 430
☐ Walkman	222 656

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ Wohnort

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung:
*Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach. 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)
☐ Bequem durch Bankeinzug
Konto-Nr.:
BLZ:
☐ gegen Rechnung

noch schneller:
ABOFAX:
0911 - 28 68 32
ABO-TELEFON:
09122 - 60 61

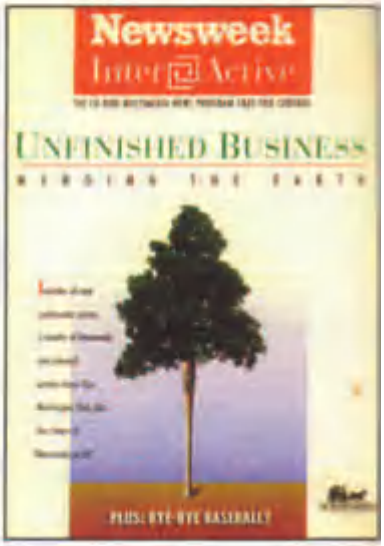
CD-ROM-NEWS

Eye Of The Beholder

Obwohl sich bereits abzeichnet, daß in Zukunft wohl verstärkt eigenständige CD-ROM-Produkte auf den Markt gebracht werden, sind die kompletten Konvertierungen immer noch vorhanden. Neuestes Beispiel: Die Eye Of The Beholder-Saga wurde nun auf eine CD gepreßt. Wem also noch ein Teil fehlt, der kann sich gleich diese CD zulegen und erhält die beiden anderen Episoden quasi gratis. Ansonsten wurde an Eye of the Beholder, The Legend of Darkmoon und Assault an Myth Drannor nichts geändert, so daß Besitzer der Diskettenversionen keinen Blick riskieren müssen. Die beiden ersten Folgen laufen auf einem 286er, für den dritten Teil wird hingegen ein 386er empfohlen.

System: CD-ROM, 286er, VGA
Preis: ca. DM 120.-
Erhältlich: November '93

Newsweek Interactive



Diese brandneue Multimedia-CD bietet zwölf Ausgaben der "Newsweek", ausgewählte Artikel der Washington Post und vier Stunden der Sendung "Newsweek on Air". Wie bei vielen Anwendungen dieser Art kann man nach Stichwörtern suchen, Audio- und Videosequenzen lockern die Texte gekonnt auf und Titelthemen werden speziell aufbereitet. Interessierte CD-ROM-Besitzer mit sehr guten Englischkenntnissen werden Newsweek Interactive bestimmt zu schätzen wissen, allerdings ist in Deutschland die angesprochene Zielgruppe doch sehr klein.

System: CD-ROM, 386er, SVGA
Preis: ca. DM 150.-
Erhältlich: November '93

Strike Commander

Lange erwartet, bald da: Strike Commander auf CD-ROM!

Von vielen wird die Umsetzung der Diskettenversion bereits mit großer Spannung erwartet. Auf der Comdex in Chicago wird das neue CD-ROM-Produkt nun in Zusammenarbeit mit Toshiba vorgestellt. Das besonders schnelle Doublespeed-Laufwerk 3401-E wird dem Softwareriesen Origin zur Verfügung gestellt, um ihr stärkstes Actionspiel auch richtig in Szene setzen zu können. Strike Commander hat auf CD-ROM neben den 41 normalen Missionen auch die 21 Aufgaben der Tactical Operations zu bieten. Außerdem wurden neue Musikstücke integriert, die im besten Midi-Sound aus den Boxen schallen. Man darf gespannt sein, vor allem, weil auch noch die künstliche Intelligenz der feindlichen Widersacher verbessert wurde. Für Besitzer der Diskettenversion wirft sich natürlich eine Frage auf: "Wird es einen Upgrade-Service geben?" Aber klar, gegen einen bis jetzt noch nicht definierten Aufpreis wird man die Disketten- gegen die CD-ROM-Version eintauschen können. Da könnten sich einige Hersteller ein Beispiel nehmen!

System: CD-ROM, 386er, VGA
Preis: ca. DM n.B.
Erhältlich: Dezember '93

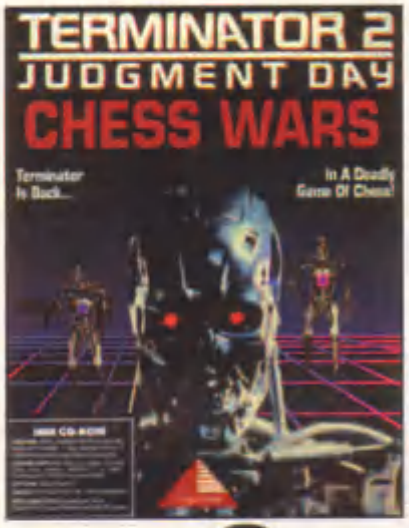
The Lost Treasures Of Infocom 2

Infocom is back! Obwohl man mit Return To Zork neuerdings eine ganz andere Schiene fährt, erscheint in den nächsten Tagen ein zweiter Teil zur beliebten Lost Treasures-Reihe. Echte Prunkstücke wie Bureaucracy, Trinity, Wishbringer und Seastalker werden jedem Softwareveteranen sicherlich noch ein Begriff sein. Insgesamt befinden sich elf Adventures auf dieser CD-ROM, wenn man die drei Bonusspiele Arthur, Journey und Shogun einmal außer acht läßt. Grafikverwöhnte Abenteurer sollten aber dringend vorgewarnt werden: Infocom hat in der Vergangenheit lediglich Text-Adventures herausgebracht.

System: CD-ROM, 286er, CGA
Preis: ca. DM 150.-
Erhältlich: Dezember '93

Terminator 2 Chess Wars - Judgement Day

Als Diskettenversion fiel diese ungenügende Schachversion im Schatten des Terminators bereits durch, der CD-ROM-Version sollte es allerdings nicht anders gehen. Das Spiel wurde überhaupt nicht verändert, d. h. Terminator 2 Chess Wars - Judgement Day kann in der CD-ROM-Version nur als Festplattenschoner verwendet werden. Damit diese Fassung nicht ganz so schlecht wegkommt, haben die schlauen Programmierer als Bonusspiel noch Grandmaster Chess auf die CD gepackt. Ob das allerdings einen Kaufanreiz bietet? Wir meinen nein!



Terminator Chess Wars ist als CD-ROM-Version nicht viel besser als auf Diskette.

System: CD-ROM, 386er, VGA, SVGA
Preis: ca. DM 130.-
Erhältlich: November '93

Games Unlimited

INHABER: CHRISTIAN MANN

Händler-anfragen erwünscht!

55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1 · Telefon: (0 6131) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 6131) 23 80 62

Syndicate	Amiga / PC	DM 69,90 / DM 89,90	Elite 2	Amiga / PC	DM 69,90 / DM 84,90
Lands of Lore	PC	DM 84,90	Jurassic Park	Amiga / PC	DM 59,90 / DM 74,90
Pirates Gold	PC	DM 99,90	Aces over Europe	PC	DM 89,90
Day of the Tentacle	PC	DM 94,90	Rebel Assault	PC	DM 99,90

Programm	Amiga	PC
	DM	DM
1869	DV	74,90	89,90
A-Train	DV	89,90	99,90
Aces over Europe	DV	i. V.	89,90
Aces of the Pacific + Data	DV		89,90
Alone in the Dark	DA		79,90
Alone in the Dark	DV		99,90
B-17 Flying Fortress	DA	89,90	99,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	34,90
Battle Tours	DA	79,90	74,90
Battle Team + Data 2	DA	114,80	104,90
Beneath a Steel Sky	DV		99,90
Blue Max Aces of the Great War 2.0	DV	74,90	74,90
Burning Steel	DV		99,90
Bundesliga	DV	i. V.	i. V.
Buzz Aldrin	DV		89,90
Cadaver	DV	79,90	74,90
Chaos Engine	DA	69,90	
Civilization	DV	74,90	89,90
Commanche	DV		94,90
Commanche Data	DV		54,90
Commanche + Data	DV		104,90
Das Schwarze Auge	DV	84,90	84,90
Day of Tentacle	DV		94,90
Der Patrizier	DV	79,90	89,90
Die Schlüssel und das Stein	DV		89,90
Dogfight	DA	89,90	89,90
Duke 2	DV	74,90	89,90
Eishockey Manager	DV	74,90	89,90
Elite 2	DA	69,90	84,90
Eye of Beholder 2	DV	69,90	84,90
Eye of Beholder 3	DV	84,90	89,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		89,90
Falcon 3.0	DA		99,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90
Falcon 3.0 Mission 2	DA		69,90
Fields of Glory	DA		99,90
Fire & Ice	DA	54,90	59,90
Flashback	DV	69,90	74,90
Formula 1 Grand Prix	DA	89,90	89,90
Freddy Pharkas	DV		79,90
Front Page Football PRO	DA		79,90
Goal!	DA	69,90	69,90
Goblins 2	DV	59,90	64,90
Gunship 2000	DA	84,90	89,90
Gunship 2000 Senario	DA		69,90
Hannibal	DV	89,90	79,90
Hanse: Jump Jet	DA		89,90
History Line 14/18	DV	89,90	89,90

Programm	Amiga	PC
	DM	DM
Inca	DV		89,90
Indiana Jones 4	DV	89,90	99,90
Jonathan	DV	79,90	79,90
Jordan in Flight	DA		84,90
Jurassic Park	DA	59,90	74,90
KGB	DV	59,90	74,90
Kings Quest 6	DV		89,90
Lands of Lore	DV	i. V.	84,90
Legend of Kyrandia 1	DV	69,90	69,90
Legend of Kyrandia 2	DV	i. V.	89,90
Lemmings 2	DA	89,90	89,90
Links 386 Pro	DA		99,90
Links Banff			49,90
Links Bailfry			49,90
Links Mauna Kea			49,90
Links Innisbrook Copperhead			49,90
Links Pinehurst			44,90
Lion Heart	DA	69,90	
Lost Treas. 1		69,90	79,90
Lost Treas. 2			79,90
Lothar Matthäus Fußball	DV	79,90	79,90
Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	49,90	69,90
Might & Magic 3	DV	79,90	
Might & Magic 4	DV		99,90
Might & Magic 5	DV		94,90
Monkey Island 1	DV	74,90	89,90
Monkey Island 2	DV	89,90	89,90
Morph	DA	29,90	
NHL Hockey		79,90	89,90
Penthouse Hot Numbers DELUXE	DA	69,90	69,90
Pinball Dreams	DA	69,90	74,90
Pinball Fantasies	DA	89,90	i. V.
Pirates Gold	DV		99,90
Populous 2	DA		89,90
Populous 2 Plus	DA	89,90	
Premiere Manager	DA	49,90	49,90
Railroad Tycoon	DA	79,90	89,90
Railroad Tycoon Deluxe	DV		99,90
Reach for the Skies	DA	59,90	64,90
Red Baron	DV		74,90
Red Baron + Data	DV		89,90
Return of Phantom	DV		99,90
Ringworld	DA		89,90
SAM & MAX	DA		99,90
Sensible Soccer 92/93	DA	39,90	69,90
Shadow of the Beast 3	DA	24,90	
Shadow of the Comet	DV		94,90
Sherlock Holmes	DV		99,90

Programm	Amiga	PC
	DM	DM
Silent Service 2	DA	89,90	94,90
Sim Farm	DV	i. V.	89,90
Space Hulk	DA	84,90	94,90
Space Quest 5	DV	i. V.	89,90
Street Fighter 2	DA	69,90	79,90
Strike Commander	DA		99,90
Strike Commander Speech	DA		49,90
Strike Com. + Speech	DA		139,90
Strike Com. Mission 1	DA		49,90
Stunt Islands	DA	i. V.	89,90
Syndicate	DV	69,90	89,90
Task Force 1942	DA		99,90
The Legacy	DV		74,90
The Lost Vikings	DV	79,90	89,90
Tornado	DV	i. V.	89,90
Transarctica	DV	89,90	89,90
Ultima 7	DV		99,90
Ultima 7 Data	DA		49,90
Ultima7 II	DA		99,90
Ultima Underworld 1	DA		79,90
Ultima Underworld 2	DA		84,90
WWF European Rampage	DA	54,90	59,90
Walker	DA	64,90	i. V.
Whale's Voyage	DV	84,90	74,90
War in the Gulf		69,90	74,90
Wing Commander 1	DA	34,90	
Wing Commander 1 Del. E	DA		84,90
Wing Commander 2 complett	DV		89,90
Wing Commander 2 Op. 1 + 2	DA		49,90
Wing Commander Speech	DA		49,90
Wizardry 7	DV	89,90	89,90
X-Wing	DA		94,90
X-Wing Data	DA		49,90
X-Wing + Data	DA		139,90
X-Wing Data 2	DA		49,90
Xenobots	DA		84,90
Zool	DA	24,90	54,90
CD-Rom			
7th Guest			139,90
Der Patrizier			99,90
Inca			109,90
Day of Tentacle	DV		109,90
Super Strike Commander			89,90

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 4,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 8,90 DM. Etzustellung zzgl.

Rebel Assault

Möge das CD-ROM mit Euch sein!

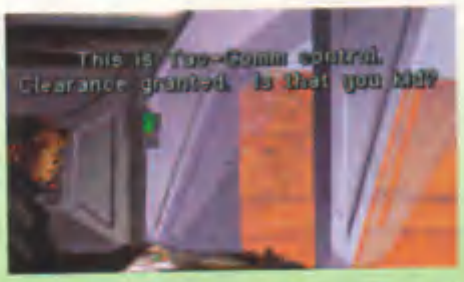
The 7th Guest und Dracula Unleashed waren bislang die einzigen wirklich lohnenswerten CD-ROM-Produkte, die wenigstens revolutionäre Grafiken und ohrenbetäubenden Sound bieten konnten. Hinter dem Spielspaß versteckte sich aber oft nur die Begeisterung über die technische Realisation, so daß man schon nach einigen Spielstunden die Lust an ihnen verlor und sie nur noch als wunderschöne Grafikdemo mißbrauchte. Da kommt ein Spiel wie Rebel Assault gerade recht, das der Konkurrenz zeigt, daß sich Gameplay, Grafik und Sound doch unter einen Hut bringen lassen.

Erste Hoffnungsschimmer tauchen schon beim ersten Einlegen der CD auf. Keine Installation? Läßt sich Rebel Assault etwa komplett von CD spielen? Ganz richtig, Rebel Assault verzichtet nämlich völlig auf ein riesiges Steuerprogramm auf Festplatte, so daß man nicht gezwungen ist, erst einmal Speicherplatz in astronomischer Höhe freizuschaufeln, nur um ein Spiel von "CD" genießen zu können. Das ist doch schon einmal der richtige Weg, oder? Betrachtet man die übrigen Systemanforderungen, so schreit Rebel Assault geradezu nach einem schnellen 486er mit Doublespeed-Laufwerk, doch tut es ein 386DX mit Singlespeed-CD-ROM auch. Dann kommt man aber auch nicht in den vollen Genuß dieses wahrlich einzigartigen Spiels. In punkto Soundkarte wird die mittlerweile übliche Bandbreite unterstützt, allerdings sollten Besitzer einer General-Midi-fähigen Karte gleich vorgewarnt werden, denn sämtliche Musikstücke und Soundeffekte wurden direkt aus dem Film digitalisiert, so daß die evtl. vorhandene High-End-Hardware nicht genutzt werden kann.

Die Story von Rebel Assault basiert auf den hinreichend bekannten Star Wars-Filmen, die jeder echte Cineast mindestens einmal in seinem Leben gesehen hat. Man übernimmt die Rolle eines unerfahrenen Rebellen, der im Laufe des Spiels phantastische

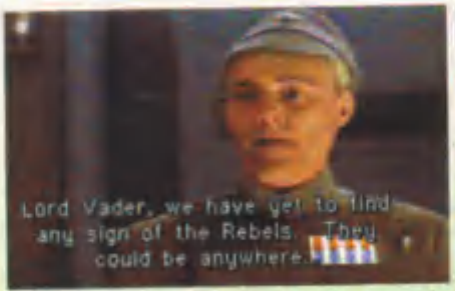
Aller Anfang ist schwer

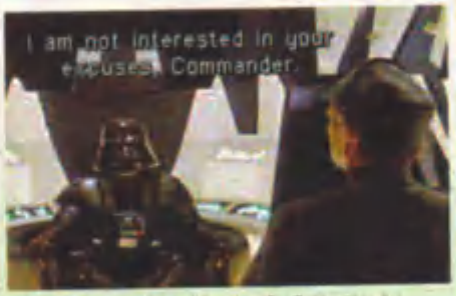
Rebel Assault wirft den Spieler nicht einfach in die unendlichen Weiten des Alls, sondern bildet ihn langsam, aber sicher zum Top-Piloten aus. Material- und Personalverluste können sich die Rebellen beim besten Willen nicht leisten. Die erste Mission besteht darin, einen Canyon möglichst unversehrt zu durchfliegen und damit seine Qualitäten unter Beweis zu stellen. Dabei muß man nicht nur einem vorgegebenen Weg stupide folgen, sondern sich oft entscheiden, ob man nun links oder rechts an einem Berg vorbeifliegen möchte.



Die Zwischensequenzen

Rebel Assault kann mit wunderschönen Zwischensequenzen aufwarten, die zum größten Teil aus den Filmen stammen. Fast jede Szene wurde digitalisiert und dann nachbearbeitet, um den hohen Qualitätsansprüchen gerecht zu werden. Das Resultat ist eine einzigartige Atmosphäre, die dem Spieler das Gefühl gibt, selbst Mitglied der Rebellen zu sein. Die brillanten Sprachausgaben wurden sauber digitalisiert und üben einen besonderen Reiz auf den Spieler aus.





Bevor es zur Evakuierung und zum Kampf auf Hoth kommt, darf man ein kurzes Gespräch zwischen Darth Vader und einem Untergebenen verfolgen. Hervorragend: die saubere Sprachausgabe!

Der Kampf auf Hoth ist nicht zu gewinnen. Man kann lediglich ein wenig Zeit herausholen, um eine schnelle Evakuierung möglich zu machen. Wie im Film beschützt ein gewaltiges Lasergeschütz die flüchtenden Schiffe.

Eine schreckliche Szene aus dem ersten Teil der Star Wars-Saga. Alderaan, der Heimatplanet von Prinzessin Leia, wird Opfer eines entsetzlichen Experiments. Der Todesstern stellt seine Macht unter Beweis!

Am Ende einer Mission wird ein Paßwort ausgegeben, mit dem man immer wieder starten kann.

Abenteuer erlebt; immer mit dem Ziel vor Augen, für die gerechte Sache zu kämpfen und dem Imperium die Stirn zu bieten. Wer die Filme in sich hineingeschlungen hat, wird zahlreiche Szenen wiedererkennen, aber auch auf vollkommen neue Sequenzen stoßen. Auf diese Weise bleibt Rebel Assault für hartgesottene Fans und unkundige Neulinge gleichermaßen interessant.

Die Eiswüste Hoth

Die Eiswüste Hoth ist ein grafischer Leckerbissen. Die imperialen Läufer bahnen sich unaufhaltsam ihren Weg, und das Ziel des Piloten besteht nun darin, die Ungetüme irgendwie zur Strecke zu bringen. Exakt 100 Salven halten diese stählernen Biester aus, so daß man schon zahlreiche Anflüge benötigt, um einen weiteren Sieg für die Rebellen zu erringen.

X-Wing für CD-ROM?

Viele Fans vom knapp acht Monate alten X-Wing werden sicherlich fragen: "Ist Rebel Assault der Nachfolger zu X-Wing? Handelt es sich um X-Wing für CD-ROM?" Klare Antwort: Nein! Es liegt zwar die gleiche Story zugrunde, aber von einem Nachfolger kann man auf keinen Fall sprechen. X-Wing geht eher in die Richtung Simulation und Rebel Assault ist ein reinrassiges Action-Spiel, wie es auch in der Spielhalle stehen könnte. Eindeutiges Indiz

Kampf gegen Stormtroopers

Wer jetzt denkt, daß Rebel Assault nur atemberaubende Weltraumaction à la X-Wing zu bieten hat, liegt falsch. Rebel Assault ist mehr. Nachdem die imperialen Läufer auf dem Eisplaneten Hoth aufgehalten wurden, muß der Pilot aufgrund eines technischen Defekts notlanden und lediglich mit einem Handlaser bewaffnet versuchen, einen Stützpunkt der Stormtroopers zu durchqueren. Die weißen Fieslinge tauchen dabei blitzschnell aus einem Hinterhalt auf und nur unmenschliche Reaktionen können den Spieler vor dem vorzeitigen Aus retten.

Die Zwischensequenz vor dem Actionspektakel im Inneren der Höhle gehört zum besten, was man je auf CD-ROM gesehen hat. Diese wurde allerdings nicht digitalisiert, sondern Byte für Byte von gewieften Programmierern entwickelt.

dafür ist die Tatsache, daß man seinen Raumjäger nur in sehr eingeschränktem Maße unter Kontrolle hat, d. h. eine automatische Steuerung gibt die grobe Richtung vor und der Spieler muß lediglich die letzten Korrekturen übernehmen, um beispielsweise einem Asteroiden auszuweichen. Auf diese Weise bleibt der Spielspaß an der Höchstgrenze und der Computer muß sich nicht mit unnötigen Berechnungen aufhalten, die das Spiel nur sehr viel langsamer machen würden.

Die Spielbarkeit

Viele haben mittlerweile enttäuscht hingenommen, daß man bei CD-ROM-Spielen nur interaktiv in die fest vorgegebene Handlung eingreifen kann. Daß dies ein Trugschluß ist, stellt Rebel Assault mehr als deutlich unter Beweis. Es wäre ja auch wirklich langweilig, wenn man nur Befehle à la "fliege nach links und schieße anschließend nach rechts" eingeben könnte. Nein, bei Rebel Assault nimmt man selbst das Ruder bzw. den Joystick in die Hand und nimmt aktiv am Geschehen teil. Hier liegt allerdings auch der einzige Knackpunkt: die verschiedenen Raumjäger lassen sich nur sehr unpräzise steuern und man muß schon einige Stunden investieren, um die Steuerung vollkommen in den Griff zu bekommen. Das gleiche gilt für die Zielautomatik. Zwar erscheint ein beruhigendes "locked" auf dem Bildschirm, sobald man einen TIE-Fighter im Visier hat, doch verschwindet diese Meldung meistens so schnell wie sie erschienen ist. Die Folge ist zu Beginn ein unkontrolliertes "Gerühre", mit dem man nur selten zum Erfolg kommt. Wer jedoch Zeit und Lust hat, zahlreiche Trainingseinheiten vor dem Bildschirm zu absolvieren, den wird dieser Punkt kaum stören.

Das Asteroidenfeld

Satte Action ist in den Asteroidenfeldern geboten. Lange Trainingseinheiten sind zwingend notwendig, um Erfolg zu haben.

Im Asteroidenfeld trennt sich die Spreu vom Weizen. Zwar gibt ein Autopilot den ungefähren Weg vor, doch die letzte Feinregulierung muß man selbst übernehmen. Dazu kommen dann noch die zahlreichen TIE-Fighter, die dem Piloten das Leben schwermachen und oft vom eigentlichen Ziel - das Asteroidenfeld unbeschadet zu verlassen - ablenken. Zu groß ist die Versuchung, die hinterhältigen Gegner mit einem Treffer außer Gefecht zu setzen.

And the winner is: Rebel Assault

Rebel Assault läßt alle Mitbewerber auf dem Sektor CD-ROM geradezu lächerlich aussehen. Angefangen bei der herausragenden Grafik, über den hinreißenden Sound bis zum gelungenen und für CD-ROM einzigartigen Gameplay, kann Rebel Assault mehr als überzeugen. Gleichzeitig hat LucasArts mit diesem Spiel die Meßlatte für zukünftige Spiele höhergelegt, so daß man sich durchaus auf die Neuerscheinungen der nächsten Wochen und Monate freuen darf. Eine neue Ära der Computerspiele zeichnet sich ab!

Oliver Menne ■

Training auf Endor

Kurz vor der letzten Schlacht muß sich der Spieler noch einmal einem letzten Training unterziehen. Der grüne Planet im Yavin-System bietet wieder herrliche Übungsmöglichkeiten. Mit atemberaubender Geschwindigkeit zischt der X-Wing durch die tiefen Schluchten und man muß ganz nebenbei auch noch einige Zielobjekte aus der Welt schaffen. Eine der schwierigsten Aufgaben im ganzen Spiel.

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 0 MB	Roland
CD600 MB	General Midi
MEMS80 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN

- keine Diskettenversion geplant.

CD-ADVANTAGE

sehr gut

RANKING

Simulation

PREIS lt. Hersteller

ca. DM 119,-

HERSTELLER

LucasArts

Mad Dog McCree

A Blaze of

Aus Spielhallen ist die Idee bereits hinlänglich bekannt: Als Westernheld greift man mit dem eigenen Colt in den Verlauf einer Halunkenstory ein. Jetzt landet eine Variante dieses Ballerspektakels auch in Ihrem Wohnzimmer.

Der Hersteller American Laser Games demonstrierte schon vor zehn Jahren durch Automatenspiele mit eingebauter Laser Disk, was heute unter Multimedia verstanden wird. Auf der schallplattengroßen Bildplatte waren zahlreiche Videoclips untergebracht, die dem Spieler vortäuschten, in einem tatsächlichen Spielfilm eingreifen zu können. Einer der bekanntesten Laser Disk-Automaten trug den Namen Mad Dog McCree und er versetzte den Spieler mitten in den Wilden Westen, wo er in zahlreichen Schießduellen mit Schurken und Banditen seine Schnelligkeit und sein Augenmaß auf die Probe stellen konnte. Der Spielautomat verfügte neben einer meterhohen Filmleinwand auch über einen "echten" Trommelrevolver, was dem Spiel einen ganz besonderen Reiz verlieh. Bei der PC-Version von Mad Dog McCree mußten natürlich zahlreiche Einschnitte vorgenommen werden: Zum einen wurde die Auflösung der Videoanimationen auf ein PC-verträgliches Maß reduziert, zum anderen greift der Spieler nicht mehr wie seinerzeit beim Spielautomaten auf einen Plastikrevolver, sondern auf die vertraute Computermaus zurück.

Wie der gleichnamige Spielautomat: Mad Dog McCree hat grafisch viel, aber spielerisch wenig zu bieten. Trotzdem macht es zumindest für einige Zeit eine Menge Spaß.

Die Story

Schauplatz der pulverdampfenden Geschehnisse ist eine kleine Wildwest-Stadt, wie sie jeder aus Hunderten von Westernfilmen kennt. Ein Saloon, ein Gefängnis und eine Bank gehören ebenso zur Serienausstattung wie die obligatorische Schurkenbande, die mit gelegentlichen Überfällen auf den Saloon, die Bank oder eben das Gefängnis das Wildwest-Leben erst so richtig lebenswert macht. Als Fremder auf Durchreise, der nach reichlich Flaschenschießen natürlich genug Erfahrung im Umgang mit seinem Smith&Wesson hat, werden Sie angeheuert, die Stadt von dem Griff der Banditen zu befreien. Der berüchtigte Schurke, der die Stadt terrorisiert und zu allem Übel auch noch den Bürgermeister und dessen liebliche Tochter in seiner Gewalt hat, ist kein geringerer als der skrupellose Mad Dog McCree. Der örtliche Sheriff wurde kurzerhand in sein eigenes Gefängnis gesperrt und auch sonst ist alles in der Hand von McCrees Gefolgsleuten. An jeder Straßenecke und in jedem Schuppen warten schießwütige Banditen auf Sie und es gehört schon eine sehr lockere Kanone (aber kein bißchen Grips) dazu, den Bürgermeister und seine Tochter aufzuspüren und zu befreien.

How tough are you?

Ihr erster Weg führt Sie in den Saloon, wo Sie der Barkeeper gleich unterrichtet, daß sich hier ausschließlich McCrees Leute herumtreiben. In dem Spiel wird nicht lange gefackelt: Schon nach wenigen Sekunden Videosequenz muß Ihr Colt sprechen. Mit dem Mauscursor nehmen Sie die fünf Schurken einen nach dem anderen aufs Korn. Nur wenn Sie schneller waren als Ihre Gegner, überleben Sie und der Barkeeper die Schießerei. Als Belohnung erhalten Sie die Schlüssel für die Zelle, in der der Sheriff seine Stunden fristet. Der wiederum verrät, nachdem Sie ihn befreit haben, wo Sie Ihre Suche fortset-

Glory...

zen sollen. Und so weiter und so fort - viel Spielraum zu eigenständigem Handeln wird in Mad Dog McCree nicht gerade gelassen. Gefragt ist lediglich eine schnelle Hand und ein gutes Auge.
Die Bedienung ist unglaublich simpel: Mit der Maus bewegen Sie ein Revolver-Symbol über den Bildschirm und wenn Sie den Zeitpunkt für richtig befinden zu schießen, feuern Sie mit der linken Maustaste. Der Trommelrevolver wird mit der rechten Maustaste nachgeladen. Trotz der Einfach-Handlung sollten Sie nicht wahllos in die Menge feuern: Registriert wird ein Schuß nur dann, wenn einer der Schurken auch zum Halfter greift, außerdem sind die Bösewichte auch stets fair genug, nicht gleichzeitig auf Sie zu feuern. Es gilt, den Videoclip aufmerksam zu verfolgen und auf die Handbewegungen jedes einzelnen Banditen zu achten. Wer zuerst zieht, muß auch zuerst ins Visier genommen werden. Eine falsche Mausbewegung oder eine zu träge Reaktion wird mit Abzug eines Ihrer drei Leben bestraft. Ebenso wird auch das versehentliche Erschießen eines unbeteiligten Passanten geahndet.

Die Einschnitte, die bei der PC-Version bei Grafik und Sound gemacht wurden, werden durch eine gute Ausstattung abgemildert: Gespielt werden kann in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Greenhorns sollten sich in der Stufe "Deputy" versuchen, während erfahrene Cowboys mit ordentlich Kerben im Gürtel den "Marshall" anwählen können. Der Spielstand kann an jeder beliebigen Stelle abgespeichert und fortgesetzt werden. Außerdem steigert die Bewertung der eigenen Schießkünste in Punkten den Langzeitspaß.

Thomas Borovskis ■

Im Saloon entzückt die blanke Schulter der Bardame.

Im wilden Westen ein alltägliches Bild: der Totengräber bei der Arbeit.

Statement

Das wird aber auch langsam Zeit! Nachdem der Markt für echte CD-ROM-Entwicklungen seit The 7th Guest stagnierte, erscheinen rechtzeitig zu Weihnachten gleich drei davon. Mad Dog McCree hat Licht- und Schattenseiten: Wen die simple Baller-Handlung nicht weiter stört, bekommt ein Actionspiel, das immer wieder für Kurzweil sorgt (Auf langweiligen Parties ein absoluter Renner!). Andererseits reizt das Spiel zwar handelsübliche CD-ROM-Laufwerke, aber nicht den Rest der Hardware zufriedenstellend aus. Aus der SoundBlaster-Karte quietscht und klirrt es, daß einen berechtigte Angst um die Lautsprecherboxen befällt. Auch grafisch wurden einige Kompromisse eingegangen: Zwar ist der animierte Bildausschnitt angenehm groß, dafür sind die Videosequenzen aber teilweise sehr grieselig und verschwommen. Der innovative Charakter des Actionspiels darf natürlich nicht übersehen werden: Wer Ballerspiele liebt und sich für echtes Multimedia begeistern kann, dem wird Mad Dog McCree sicher gefallen.

SPECS & TECS

EMS	AdLib
286 er	Soundblaster
HDD 5 MB	Roland
CD600 MB	General Midi
MEM 512 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
Actionspiel rein auf CD-ROM

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING

Action

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
American Laser Games

Critical Path

Performance-Test

Schon seit gut zwanzig Jahren träumen Programmierer vom sogenannten interaktiven Film. Was auf den langsamen Röhrenrechnern ein Ding der Unmöglichkeit war, nahm vor gut zehn Jahren in amerikanischen Spielhallen seinen Lauf. Mit Dragons Lair realisierte man das damals technisch Machbare, allerdings war es auch ein Musterbeispiel an schlechter Spielbarkeit.

Immer wieder machten mutige Programmierteams zaghafte Versuche, den Traum zu verwirklichen - doch der große Durchbruch blieb stets aus. Auch Critical Path ist ein Vertreter dieses Genres und wieder wurde bis an die technischen Grenzen gegangen. Ein bisher beispielloses Feuerwerk an Sound und Actionsequenzen holt aus dem Rechner das letzte MegaHertz heraus.

Starke Frauen ...

Critical Path spielt in einer postapokalyptischen Zeit, in der reiche Herrscher all ihre kranken Phantasien verwirklichen können. So wird der Hubschrauber eines Söldnertrupps kurzerhand vom Himmel geschossen - die beiden Söldner können zwar überleben, der Hubschrauber ist aber flugunfähig. So macht sich Kate, eine hübsche, gut trainierte Kämpferin auf den Weg, ein kleines aber wichtiges Ersatzteil zu suchen - zufälligerweise genau in der Fabrik, von der aus sie beschossen wurde! Der Spieler übernimmt nun keineswegs den Part Kates, sondern den des Piloten, der sich in einen kleinen Kontrollraum der Fabrik geschlichen hat. Von hier aus versucht er, Kate durch die Anlage zu leiten und ihr bei allen Widrigkeiten zu helfen. Der kranke Geist des General Minh hat sich einiges einfallen lassen, um die Gebäude hübsch einzurichten: an vielen Stellen sind fernsteuerbare Waffen und Fallen versteckt, die nur zu dem Zweck errichtet wurden, das eigene genmanipulierte und apathische Gefolge zu quälen und zu töten. Gegen all diese Fallen und zombieartigen Menschen (von ihrem Herrscher liebevoll "Blutorangen" genannt) muß sich die schwach bewaffnete Kate zur Wehr setzen.

... irre Herrscher ...

Der Kontrollraum besteht aus einem Monitor, der die Sicht verschiedener Überwachungskameras und Kates Helmkamera anzeigt, einer Tastatur zur Kommunikation mit Kate und einem Kontrollpanel, mit dem sich die Anlagen der Fabrik steuern lassen. Das wichtigste

Der freundliche General Minh heißt seine Besucher willkommen.

Nicht Ripley, sondern Kate! Die Aufgabe dieser starken Frau ist aber genauso gefährlich.

Gemalt oder gescannt? Bei Critical Path sind kaum noch Unterscheidungen möglich, zumal die Bilder manchmal in 32768 Farben brillieren.

Instrument ist aber ein elektronisches Zahlenschloß, das der Aktivierung einiger sehr hübscher Waffen dient. Hiermit lassen sich Maschinengewehre, elektrische Stühle und vieles mehr Steuern, wobei aber zu bedenken ist, daß Kate genausa verwundbar ist, wie ihre Gegner auch. Der Kontrollraum ist übrigens nicht der einzige: auch der paramilitärische Herrscher sitzt an den gleichen Hebeln der Macht und versucht, Kate das Leben möglichst schwerzumachen (und auszulöschen). Was dieser von der ganzen Angelegenheit hält, wird schnell klar: über den Bildschirm übermittelt er eine Botschaft, in der er Kate in seinem "Palast" willkommen heißt und sich eine möglichst aufregende Jagd wünscht - Langeweile scheint sein größtes Problem zu sein. Darauf weist auch sein Notizbuch hin, das der Spieler im Kontrollraum findet. Immer neue Ideen läßt sich der an einen südamerikanischen Diktator erinnernde Minh einfallen, um seine Untergebenen auf möglichst kurzweilige Art zu quälen. Immerhin erfährt man durch das Notizbuch einiges über die Steuerung der Waffen, genügend Allgemeinwissen und Ausdauer beim Entziffern der Krakeleien vorausgesetzt. Kate bewegt sich weitgehend selbständig durch die Fabrik, die Möglichkeit der Kommunikation wird nur sehr selten verlangt. Hauptsächlich ist der Spieler mit dem Steuern verschiedener Apparaturen beschäftigt, um Kate den Weg zu ebnen. Gelingt dies nicht, da der Gegner angeschaltete Geräte unbemerkt wieder abgeschaltet hat oder nicht die richtige Taste gedrückt wurde, hat dies stets den gewaltvollen Tod der Heldin zur Folge, verschiedene Lösungswege sind nicht vorgesehen.

... eine explosive Mischung

Die Grafik ist das brillanteste, was jemals über den Monitor geflimmert ist: Gut vierzig Minuten Actionsequenzen in 32768 Farben, auch die wenigen unbewegten Bilder können mit dieser Pracht aufwarten. Zahlreiche Stuntmen gaben für die Szenen ihr Bestes. Auch der Sound setzt Maßstäbe, da neben der ständigen situationsabhängigen Hintergrundmusik auch eine glasklare Sprachausgabe zu hören ist. Um sich nicht mit hunderten von Super-VGA-Karten herumärgern zu müssen, haben sich die Programmierer eines einfachen und zukunftsweisenden Tricks bedient: Critical Path ist eine Windowsanwendung. Dieser wohl unumgängliche Kniff bringt aber auch die bekannten Nachteile mit sich: um dem Spiel die nötigen Systemressourcen bieten zu können, sollten wirklich alle Hintergrundanwendungen geschlossen werden, ein schneller Rechner mit 8 MB RAM zur Verfügung stehen und eine Beschleunigergrafikkarte dürfte auch nicht schaden. Von der unterstützten Auflösung 640 x 480 bleibt für die Filmeinlagen auch nicht viel übrig: 240 x 180 Pixel mißt der Monitor des Kontrollraums, auf dem sich alles abspielt. Dafür reicht aber immerhin bereits ein CD-ROM-Laufwerk einfacher Geschwindigkeit, um im 256-Farben-Modus flüssige Bilder zu liefern. Nicht umsonst findet sich auf der CD der dezente Hinweis, daß für optimale Performance die gesamte CD auf eine Festplatte kopiert werden sollte.

Fazit

Critical Path ist ein weiterer Schritt in Richtung interaktiver Film. Die Qualität des Programms läßt eigentlich keine Wünsche offen, nur wird leider das Abweichen vom Drehbuch stets mit dem Tod bestraft - ein Indiz dafür, daß die Speicherkapazität einer CD längst nicht für ein privates Hollywood ausreicht. Die Einflußmöglichkeit des Spielers hat im Vergleich zu seinen Vorgängern im Bereich interaktiver Film enorm zugenommen und hat mit Spielen wie Dragons Lair nichts mehr zu tun - auf der Innovationsskala erhielte Critical Path volle Punktzahl. Wegen der gewaltvollen Handlung gehört das Spiel aber eher in ältere Hände, vor allem die Abschlußszene, in der der Bösewicht mittels einer Rakete das Zeitliche segnet, ist mehr als fragwürdig.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	Soundblaster
HD 10 MB	Roland
CD550 MB	General Midi
MEM 512 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- benötigt Windows
- benötigt 4 MB RAM

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING

Arcade-Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
85%	85%	55%	85%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 170,-

HERSTELLER
Media Vision

Tornado

Wirbelwind

Ganz ohne spielerische Erweiterungen geht die CD-ROM-Version von Digital Integrations Tornado ins Rennen. Genau wie das gleichnamige Flugzeug, ist auch die Flugsimulation eine rein europäische Entwicklung.

Bei der CD-ROM-Version von Tornado hat sich wenig geändert.

In Zusammenarbeit mit der British Aerospace und der Royal Air Force wurde diese Simulation entwickelt, die in Szene-Kreisen als die bisher realistischste gehandelt wird. Im Gegensatz zu den meisten anderen Simulationen wurde bei Tornado auf einen durchgehenden Handlungsfaden verzichtet. Im Mittelpunkt des Spiels steht ein Mission-Editor, mit dem der Spieler sich seine eigenen Einsätze konstruieren kann. In der Luft bekommt man die Realitätsnähe erschreckend genau zu spüren: Ohne eingehende Beschäftigung mit dem Handbuch und den Trainingsmissionen ist selbst im "Easy"-Modus nicht viel zu machen. Sehr interessant ist die Möglichkeit, Tornado über Modem oder Nullmodem mit einem Freund zu spielen. Wie bereits erwähnt, hat sich an der CD-Version von Tornado nicht allzu viel geändert. Einige Bugs wurden entfernt, ansonsten blieb alles beim alten. Um den Platz auf der CD richtig auszunutzen, wurden immerhin noch zehn Lieder des bisher separat erhältlichen Tornado-Soundtracks mit auf die Scheibe gepackt. Ein weiterer Vorteil gegenüber der Disketten-Version ist, daß die CD-ROM direkt gespielt werden kann und kein Platz auf der Festplatte verbraucht wird.

Thomas Borovskis ■

Return to Zork

MPC-Rückkehr

Halbe Sachen haben die Spezialisten der Infocom Adventure-Schmiede schon immer verschmäht. Deshalb wurde nach der Disketten-Version von Return to Zork auch keine kreative Pause eingelegt, sondern munter an der CD-ROM-Fassung des Multimedia-Ereignisses gebastelt. Hauptverbesserung sind die 25 Audio-Tracks, die während des Abenteuers ertönen. Da die Disketten-Version die Ohren nicht so recht überzeugen konnte, wird erst durch den CD-Einsatz erkennbar, daß hier namhafte Profis am Soundtrack beteiligt waren. Indessen wurden die Mängel der MIDI- und Effektabteilung leider nicht behoben. So klingen die zahlreichen digitalisierten Sounds immer noch sehr primitiv.

Bei der Grafik verhält es sich ähnlich. Neben einem tollen Intro hält Return to Zork nun auch 3D-Animationen für Sie bereit. Wie schon bei der Giga-Rätselkiste, The 7th Guest, kann man sich nur auf fest vorgeschriebenen Pfaden bewegen, da die Sequenzen vorberechnet auf der CD gespeichert sind und nur noch abgespielt werden. Leider wurde auf einen SVGA-Modus verzichtet, der die Schauspieler und Videoeinspielungen sicherlich in ein besseres Licht gerückt hätte.

Tolle Grafiken hat auch die Diskettenversion zu bieten.

Trotz der genannten Mängel ist Return to Zork ein gebührender MPC-Auftakt für die ehemaligen Text-Akrobaten. Es bleibt abzuwarten, ob man bei den Nachfolgern aus den gemachten Fehlern lernt.

Thomas Brenner ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 0 MB	Roland
CD 8 MB	General Midi
MEM 585 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- Zehn Songs vom Soundtrack enthalten

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING

Simulation

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Digital Integration

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 2 MB	Roland
CD 143 MB	General Midi
MEM 600 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- 25 Audio-Tracks

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Simulation

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 140,-

HERSTELLER
Infocom/Activision

Die TOP GAMES '93

Die 100 besten Spiele des Jahres '93 im PLAY TIME Sonderheft 2 !

Die 100 besten Spiele dieses Jahres ausführlich getestet und neu bewertet von Deutschlands großer Fachredaktion für Computer- und Videospiele. 6 Genres im Überblick: Action, Adventure, Rollenspiele, Simulation, Sport und Strategie.

für nur DM 9,80

PLAY TIME

HOL DIR DEN GAMES-GUIDE '93

Ultimativ, umfassend, unentbehrlich!

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon ausfüllt, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUTEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32, 90 451 Nürnberg**, und abschickt, der nimmt an der Verlosung von **10 BASKETBALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: *28. Februar 1993* Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Name, Vorname

Straße, Haus.-Nr

PLZ, Ort

COMPUTEC PTSH PG

Ab 1.Dezember im Handel erhältlich!

Revell Backroad Racers

Digital Tuning

Nach dem beeindruckenden Auftakt der Motor Stars von Revell bringen die Modellbauprofis schon nach zwei Monaten eine Nachfolger-CD auf den Markt. Doch leider konnten nicht alle Schwachpunkte des Vorgängers behoben werden.

Modellbauanleitungen im CD-ROM-Stil - nach ungläubigem Lächeln mußten auch Spötter beim Betrachten der Motor Stars eingestehen, daß dies der richtige Schritt zu einer neuen, zukunftsweisenden Technik ist. Wie es sich für ein Debüt gehört, hatte das Premierewerk des Modellbauriesen Revell dennoch mehrere Schwachpunkte. Diese waren zwar weniger im Bereich der Modellanleitung, dafür aber umso markanter in der "sensationellen" Fahrsimulation zu finden. Langweilige Streckenführung und "Zuckeldarstellung" führte dazu, daß eingeschworene Modellbauer nur selten zu einem Ausflug auf die digitale Rennstrecke überredet werden konnten.

Im Tuning Shop bekommen Sie die Teile für den obligatorischen Burn Out!

Augenfreuden! Animationen, wie sie nur von der CD-ROM kommen können.

Diesmal bietet Revell unterschiedlichste Fahrstrecken an.

Von Turboladern und Spoilern

Bei der neuesten Veröffentlichung der Build & Race-Serie wurde fleißig an den genannten Schwächen gearbeitet. Zumindest was Grafik und Streckenführung anbelangt, haben sich die Programmierer schon etwas mehr Mühe gegeben. Ausfahrten durch herrliche Wälder, über gefährliche Bergpässe und neben gepflegten Badestränden stehen diesmal auf dem Fahrplan zur Rennstrecke. Alles schön und gut. Doch in Sachen Handling und Zuckeln haben sich leider keine Innovationen breitgemacht. So kann man das 3D-Racing wieder nur als netten Versuch, aber keineswegs als vollwertige Fahrsimulation bezeichnen.

Besser sieht es da schon in der Modellbau-Abteilung aus. Nach bewährtem Konzept stehen Explosionszeichnung, Step by Step-Anleitung und viele Tips zum Finishing für den Hobby-Bastler zur Verfügung. Mit von der Partie sind diesmal die amerikanischen Klassiker: Malibu SS PRO, Hemi Cuda, Boss 302 Mustang und eine 67er Chevelle. Beim Anblick der getunten Schlitten wird es wohl jedem Manta-Manni die Tränen in die Augen treiben. Für absolute Fanatiker bietet sich sogar noch die Möglichkeit, das ein oder andere Power-Utensil in die Boliden einbauen zu lassen. Spoiler, Turbo Charger und Nitro-Einspritzung: Macho-Herz, was willst Du mehr?

Thomas Brenner ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 8 MB	Roland
CDI-40 MB	General Midi
MEM580 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- Modellbausatz in der Packung

CD-ADVANTAGE
Gut

Alone in the Dark

Düster

Kein Adventure hielt uns in der Vorweihnachtszeit des letzten Jahres so in seinem Bann wie Alone in the Dark. Kurz vor dem Erscheinen des zweiten Teils gibt es jetzt die CD-Version.

Die ersten Previews für Alone in the Dark 2 sind schon geschrieben, aber erst jetzt konnte man sich bei Infogrames dazu entschließen, den ersten Teil auf CD-ROM zu bringen. Zumindest äußerlich mutet das Spiel als stark verändert an. Die Packung wurde neu gestaltet und erinnert nur durch den Titel an die über ein Jahr alte Diskettenversion. Die CD enthält aber ohne jegliche Veränderung die bekannte Gruselstory: Der Maler Jeremy Hartwood ist vor einigen Tagen gestorben und Sie als Detektiv (oder wahlweise Detektivin) müssen sein mysteriöses Ableben näher untersuchen. Schauplatz des ungewöhnlichen 3D-Adventures ist die Villa Derceto, in deren Räume sich Fallen, Monster und Gespenster nur so häufen. Spielerisch und grafisch hat sich wie erwähnt nichts in der CD-Version verändert.

Für CD-ROM-Laufwerke mit Audio-Ausgang wird allerdings Sound direkt von der CD geboten. Ein weiterer Vorteil zur Diskettenversion ist die beseitigte Kopierschutzabfrage - man kann also noch dem Einlegen gleich loslegen. Als zusätzlicher Bonus für die Käufer der CD befindet sich noch ein kleines Spiel, Jack in the Dark, auf der Silberscheibe, das bereits auf verschiedenen Messen zu sehen war. Bei Jack in the Dark helfen Sie einem kleinen Mädchen am Halloween-Abend aus einem verhexten Spielwarengeschäft zu entkommen. Eine nette Gruselgeschichte, die Ihnen hilft, die Zeit bis Alone in the Dark 2 zu überbrücken.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	Soundblaster
HD 8 MB	Roland
CD 12 MB	General Midi
MEM580 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN

- Zusatzspiel: Jack in the Dark

CD-ADVANTAGE

befriedigend

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
90%	90%	77%	90%

PREIS lt. Hersteller

ca. DM 120,-

HERSTELLER

Infogrames

Damit bist Du unschlagbar!

Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig einerlei. PLAY TIME - das Computer- und Videospiele-Magazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Videospiele. In PLAY TIME erfährst Du aber nicht nur das Neueste über aktuelle Games, der riesige Tips & Tricks-Teil, die Workshops und der Hot-Line-Service helfen Dir bei knifligen Spielen weiter. Nicht zu vergessen das Riesenposter jeden Monat, und, und, und...

für konkurrenzlose DM 5,90

PLAY TIME TESTEN!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg

Ja, ich will PLAY TIME testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich PLAY TIME im Abonnement für nur DM 68,-/Jahr!

COMPUTEC PLAY TIME

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Ort

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum 1. Unterschrift (bei Minderjährigen mit Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressenänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bei Minderjährigen mit Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

PT PG01

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Messebericht: Computer '93

Deutsche Hersteller auf d

Für drei Tage stand das Kölner Messegelände ganz im Zeichen der Computerunterhaltung: Unter dem Dach der Computer '93 waren vom 5. bis einschließlich 7. November gleich drei Computermessen vereint. Die Zusammenlegung der "World of Games", "World of Commodore" und "Amiga '93" erwies sich als Publikumsmagnet. ■ **von Thomas Borovskis**

Dem Ruf, eine überaus "Amiga"-lastige Ausstellung zu sein - was unter PC-Benutzern ja einen durchaus negativen Beigeschmack haben kann -, wurde die Computer '93 Gott sei Dank nicht gerecht. Auf nahezu 200 Ständen zeigten die Aussteller etwas für jede Geschmacksrichtung. Von Segas Konsolenspielen über Soft- und Hardware für die diversen Amiga-Bautypen bis hin zum PC wurde ein repräsentativer Querschnitt der aktuellen Markttrends gezeigt. Als durchaus richtungsweisend für die Unterhaltungsbranche kann die Standverteilung angesehen werden: Auf über der Hälfte der gesamten Ausstellungsfläche wurden neueste Produkte für IBM PCs und Kompatible vorgestellt.

Tee und heiße Suppe

Während am Freitag in erster Linie das Fachpublikum vertreten war, stand der Messehalle am Samstag und Sonntag ein wahrer Besucheransturm ins Haus. Schon früh am Morgen bildeten sich lange Schlangen vor den Eingangstoren, die im Verlauf des Vormittags nicht etwa kürzer, sondern immer länger wurden. Der Veranstalter wußte sich um die Mittagszeit nur noch mit einem zu behelfen: An die Wartenden wurde Tee und heiße Suppe verteilt. Wer es dann doch noch in die Messehalle schaffte, wurde für die Wartezeit aber entschädigt. Am Stand von Softgold stellte Lucas-Arts sein neuestes CD-ROM-Spiel Rebel Assault vor. Rasante Flüge durch zerklüftete Schluchten und Actionsequenzen in Automatenqualität machten Rebel Assault zu einem der Messehöhepunkte. Electronic Arts zeigte mit FIFA-Soccer ein beeindruckendes neues Fußballspiel. Das Spiel des Monats dieser PC Games-Ausgabe konnte bei Softgold bestaunt werden. Vor allem die deutschen Herstel-

Der Computec-Verlag

Großen Andrang gab es nicht nur an den Eingangstoren der Messehalle, sondern auch an den Toren des Computec-Standes. Während andere Zeitschriftenverlage nur sporadisch vertreten waren, präsentierte der Computec-Verlag stündlich in live-moderierten Shows einen Querschnitt seiner Computertitel. PC Games-Leser konnten sich die neuesten Vorabversionen von Spielen vorführen lassen oder mit den Redakteuren persönlich ins Gespräch kommen.

Bei Softgold/Rushware war die Hölle los. Rushware! Rushware! schallte es durch die Halle.

FIFA International Soccer war eine Attraktion in Köln. Leider nur auf dem Mega Drive.

em Vormarsch

Max Design hatte zusammen mit NEO Software einen Stand auf der Kölner Messe.

ler und Hersteller aus dem deutschsprachigen Raum zeigten Marktpräsenz: Bei NEO Software aus Österreich zogen das Ganovenspiel Der Clou und die CD-ROM-Version von Whale's Voyage neugierige Blicke auf sich. Starbyte präsentierte Bazooka Sue und eine aufpolierte Version von Rings of Medusa, während Blue Byte mit Battle Isle 2 und Die Siedler zwei absolute Strategie-Knüller vorstellte. Weitere interessante Titel waren Ikarions neue Wirtschaftssimulation Zeppelin und der langerwartete Mad TV-Nachfolger Mad News, das diesmal nicht die Fernseh- sondern die Zeitschriftenbranche gehörig auf die Schippe nimmt. Software 2000 zeigte mit "Winnetou"-Musikuntermalung das Karl May-Adventure Schatz im Silbersee.

Der Riese schwenkt ein

Eine besondere Überraschung war die unübersehbare Präsenz des Computerriesen IBM. Zusammen mit dem Spielehersteller MicroProse zeigte der Erfinder des PC ein völlig neues Gesicht. Der immer mehr an Bedeutung zulegende Computerentertainment-Markt wurde von IBM endlich als zukunftsträchtig erkannt. Neben dem Vorstellen des neuen 32 Bit-Betriebssystem OS/2 2.1 als universelle Multitasking-Plattform für businessorientierte Anwendungsprogramme sollte auch das Vorurteil beseitigt werden, OS/2 wäre als Plattform für Spiele ungeeignet. IBM bewies in verschiedenen Präsentationen tatsächlich das Gegenteil: Sogar sehr hardwarenah programmierte MicroProse-Spiele wie F-15 Strike Eagle III liefen offensichtlich einwandfrei auf der Präsentationsleinwand. Außerdem, so kündigten IBM und MicroProse an, sei die Entwicklung von "echten" OS/2-Spielen schon so weit fortgeschritten, daß die Benutzer bald mit dem Erscheinen der ersten Produkte rechnen könnten. Als Paradebeispiel kündigte Uwe Fürstenberg, der deutsche Produkt-Manager von MicroProse, eine OS/2-Umsetzung der Rennsimulation MicroProse Formula 1 Grand Prix an.

A320 Airbus

A320 Edition Europa PC 3,5"

Der A320 Flugsimulator wurde von Rainer Bopf, einem aktiven Piloten und ranghohen Offizier der Deutschen Luftwaffe, in einer Gesamtentwicklungszeit von drei Jahren programmiert. Die Simulation A320, die in Zusammenarbeit mit den Firmen Deutsche Lufthansa, Deutsche Airbus und Jeppesen entwickelt wurde, legt den Schwerpunkt auf Flugphysik, navigatorisches und fliegerisches Können. Parallel hierzu gestattet der A320 Flugsimulator dem Anwender das Erlernen der Fähigkeiten mittels eines Trainings-Moduls, um später dem versierten Piloten die Möglichkeit zu geben, seinen Aufstieg in der Piloten-Hierarchie der Lufthansa A320-Flotte zu simulieren.

Preis A320 Airbus Edition Europa: DM 69,-

A320 Airbus USA Edition PC 3,5"

Die USA Edition ist ein eigenständiges Programm und setzt nicht die Europa Edition voraus. Mit über 240 neuen Flughäfen und 700 Navigationshilfen innerhalb des Gebietes der West- und Nordostküste der USA stellt der Umgang mit dem A320 Simulator neue Herausforderungen. Hierbei sind erstmalig auch Flughäfen enthalten, die nur unter Sichtflugbedingungen angeflogen werden können.

Preis A320 Airbus Edition USA: DM 69,-

Für nur je DM **69,-**

Die Programme beinhalten:

- 1 umfangreiches Handbuch mit Einführung in Navigation, Bedienung des A320-Simulators sowie Wissenswertem über die Ausbildung zum Piloten
- 2 (Edition USA), bzw. 4 (Edition Europa) High-Altitude Enroute Charts des Einsatzgebietes des A320 Flugsimulators
- über 80 Flughafen-Charts sowie 120 ILS-Approach Charts
- 1 A320 Cockpit-Poster

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Hiermit möchte ich folgende Flugsimulation(en) bestellen:
NSS PCS
❒ A320 Airbus - **Edition USA** DM 69,- ; für **PC 3,5"**
❒ A320 Airbus - **Edition Europa** DM 69,-; für **PC 3,5"**

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Tel.-Nr.: (für evtl. Rückfragen)

Unsere Bestellbedingungen:
Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über: **Computec Verlag, Leserservice, Postfach 90 327 Nürnberg**

Marktübersicht Grafikkarten

Ich will Spaß,

Spätestens seit Spielen wie The 7th Guest oder Syndicate sollte jedem klar sein, daß eine leistungsfähige Grafikkarte bei SVGA-Auflösungen so wichtig ist wie eine scharfe Nockenwelle bei einem Rennwagen: Die meisten Anwender vergessen beim Kauf eines neuen PCs, daß nicht nur die CPU, sondern gerade die Grafikkarte über die Performance entscheidet.

Eigentlich haben Grafikkarten vieles mit Autos gemeinsam: Es gibt eine riesige Auswahl verschiedener Modelle, die prinzipiell alle das gleiche tun, sich aber in wichtigen Aspekten unterscheiden. In der folgenden Marktübersicht geben wir einen Überblick über die wichtigsten Modelle im Bereich von 200 bis 1000 Mark. Und was besonders wichtig ist: Welche Karte bietet die meiste Power für Spiele wie Privateer oder Strike Commander?

Diesel oder Benziner?

Ganz entscheidend für die Geschwindigkeit einer Grafikkarte ist das Bussystem, über das die CPU mit der Grafikkarte kommuniziert. In den älteren Rechnern ist überwiegend ein ISA-Bus vorhanden, der Daten nur mit 8 MHz und 16 Bit verarbeitet - eine moderner 486er-Prozessor wird hierdurch gnadenlos ausgebremst. Immer mehr Rechner kommen daher mit einem Local-Bus nach VESA-Standard (VLB) auf den Markt, der mit mindestens 33 MHz und 32 Bit arbeitet und dadurch wesentlich höhere Leistungen ermöglicht.

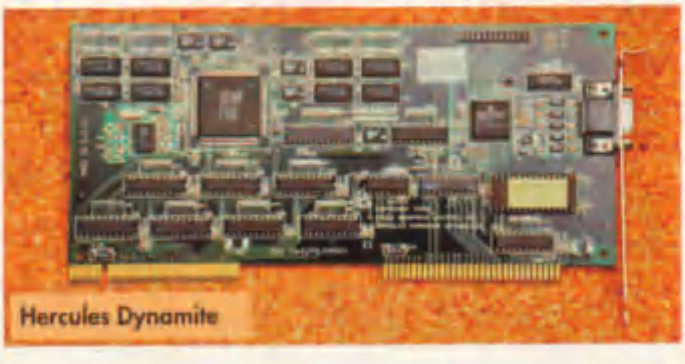
Wenn Ihr Rechner also über ein Local-Bus-Motherboard verfügt, sollten Sie einem der vorhandenen VLB-Steckplätze eine entsprechende Grafikkarte spendieren. Um bei unserem automobilen Vergleich zu bleiben: Der (VLB-)Benziner geht - unabhängig von Hersteller und Modell - immer besser ab als die entsprechende (ISA-)Diesel-Variante. Und während Diesel immerhin billiger als Benzin ist, gibt es kaum ein Argument für den ISA-Bus. Beim Local-Bus müssen Sie lediglich aufpassen, die richtige Benzinsorte zu erwischen: Offiziell sind nur Normalbenzin (33 MHz Bustakt) und Super (40 MHz) vorgesehen, denn nicht jede Grafikkarte verträgt das von schnellen Systemen angebotene Super Plus (50 MHz). Im Zweifelsfall sollten Sie sich vor (!) dem Kauf zusichern lassen, daß die gewünschte Grafikkarte mit Ihrem 50 MHz-Motherboard funktioniert.

Auflösungen

Die Unterschiede zwischen den einzelnen Grafikkarten in puncto Auflösung und Farbtiefe zeigen sich nur unter Windows - unter DOS sind zumindest in diesem Punkt alle Karten gleich. Die Auflösung gibt dabei die Anzahl der Pixel an, die die Karte in horizontaler bzw. vertikaler Richtung anzeigen kann, die Farbtiefe entscheidet über die Anzahl der gleichzeitig darstellbaren Farben: Bei 8 Bit Farbtiefe sind das 256 Farben, bei 16 Bit (= HiColor) 65.536 Farben und bei 24 Bit (= TrueColor) satte 16,7 Millionen Farben. Während für viele Standardanwendungen wie Textverarbeitung 8 Bit mehr als ausreichen, dürfen es für Multimedia oder Bildverarbeitung schon 16 oder 24 Bit Farbtiefe sein.

Die für Spiele unter DOS wichtigen Modi von 320 x 200 und 640 x 480 Punkten mit 256 Farben beherrschen ohnehin alle modernen Grafikkarten. Unter Windows sind es in der Regel 640 x 480 Punkte mit maximal 16,7 Millionen, 800 x 600 Punkte mit bis zu 65.536 und 1024 x 768 Punkte mit bis zu 256 Farben, die fast alle erhältlichen Karten bieten. Etwas düster sieht es hier lediglich bei einer Karte aus: Als einziges Produkt im Test unterstützt die ELSA Winner 1000 mit 1 MByte Video-RAM die Auflösung von 800 x 600 bei 65.536 Farben gar nicht und 16,7 Millionen Farben nur bei 640 x 400 statt 640 x 480 - schade, handelt es sich hier doch um ein ansonsten interessantes Board.

Alles, was über die oben genannten Auflösungen hinausgeht, braucht mehr als das eine Megabyte Videospeicher, das man heute auf den preiswerteren Karten findet. Standardmäßig bieten die ATI Graphics Ultra Pro, die Number 9 Level 12 sowie die beiden P9000-Karten zwei Megabyte, so daß auch 800 x 600 in TrueColor und 1024 x 768 in HiColor möglich sind. Empfehlenswert sind zwei Megabyte Video-RAM auch bei der Celsius sowie der Graphite. Auf 2 MByte aufrüsten lassen sich zwar auch die Mirage, die Winner 1000 und die miro



Hercules Dynamite

Paradise Acc. VL Plus

ich geb Gas ...

Crystal, aber hier gewinnt man keine sinnvollen Modi hinzu, die diese Investition rechtfertigen würden.

Große Unterschiede gibt es in der Geschwindigkeit, mit der die verschiedenen Auflösungen bewältigt werden: Dies hängt nicht nur vom verwendeten Grafikchip (dazu gleich mehr) ab, sondern auch vom RAM, das der Hersteller der Grafikkarte verwendet hat: Preiswertes DRAM ist zwar bei niedrigen Auflösungen und Farbtiefen noch ausreichend, unter "Vollast" jedoch kann nur schnelles VRAM mithalten. Technischer Hintergrund: In VRAM kann die CPU gleichzeitig Daten schreiben, während die Grafikkarte auf der anderen Seite die Daten ausliest und an den Monitor schickt. Bei DRAM müssen sich CPU und Grafikkarte abwechseln - und das kostet Zeit.

Turbo-Lader

Nachdem die PC-Welt lange Jahre mit VGA-Karten auf Basis des ET3000 und ET4000 von Tseng glücklich war, änderte sich dieser Zustand schlagartig mit dem Erscheinen von Windows: Plötzlich sollten hohe Auflösungen mit vielen Farben dargestellt werden, und das bitte ohne spürbare Verzögerungen. Um diesen Anforderungen gerecht zu werden, entwickelten findige Köpfe die ersten Grafikbeschleuniger - den Turbo-Lader für die Grafikkarte. Diese Chips, es handelt sich hier um spezialisierte Prozessoren, sitzen auf der Grafikkarte und übernehmen bestimmte Aufgaben wie das Zeichnen von Linien oder das Verschieben von Blöcken. Für die CPU bedeutet das: Statt jeden einzelnen Punkt einer Linie "zu Fuß" zu zeichnen, wird diese Aufgabe an den Grafikchip delegiert, der das ruck-zuck erledigt. Für Spiele-Freaks ganz wichtig: Damit der Turbo anspringt, braucht es einen speziellen Treiber, der nur für Windows verfügbar ist. Zu gut deutsch: Beim Spielen bringen die Wunderchips rein gar nichts.

Auf den heute gängigen Grafikkarten kommt nur eine handvoll verschiedener Grafikchips zum Einsatz, die sich in ihrer Leistung und ihrem Preis erheblich unterscheiden: Im Preisbereich um 300 Mark findet man meist Karten mit dem GD5426 von Cirrus Logic, dem Vorgängermodell 5422 oder dem Nachfolger 5428. Bei bis zu 256 Farben bringen diese preiswerten Karten auch durchaus gute Geschwindigkeiten, bei 16 oder gar 24 Bit sackt die Performance jedoch schlagartig ab. Leistungsmäßig auf ähnlichem Niveau liegen Grafikkarten mit dem 90C31/90C33 von Western Digital, wobei bei vielen Farben der 90C33 auf der Paradise Accelerator VL Plus noch leichte Vorteile gegenüber den 5426-Karten verbuchen kann, während der ältere 90C31 in TrueColor in puncto Geschwindigkeit kaum mehr bietet als ein Fahrrad mit Hilfsmotor ...

Untere Mittelklasse

Die untere Mittelklasse markieren Karten mit dem 86C801 bzw. 86C805 von S3 und dem vielgelobten ET4000/W32 von Tseng Labs. Unter Windows überbieten die ET4000/W32-Karten das Leistungsniveau der 5426-Karten nur knapp, während die 80x-Produkte doch schon ein gutes Stück schneller sind, was bei 256 Farben auch ohne Benchmark-Programm auffällt. Nach unseren Erfahrungen hat in dieser Klasse dabei die Mirage von Spea gegenüber der miro 8S die Nase meist etwas vorn.

Wer bereit ist, 600 Mark und mehr anzulegen, kann zwischen verschiedenen High-End-Karten wählen, bei denen weniger der Chip, als die RAM-Ausstattung und das übrige Drumherum über den Preis entscheidet: Während die bisher erwähnten Karten mit 1 MByte Video-RAM bestückt sind, kommen viele der teureren Produkte gleich mit 2 MByte, was höhere Auflösungen und Farbtiefen ermöglicht.

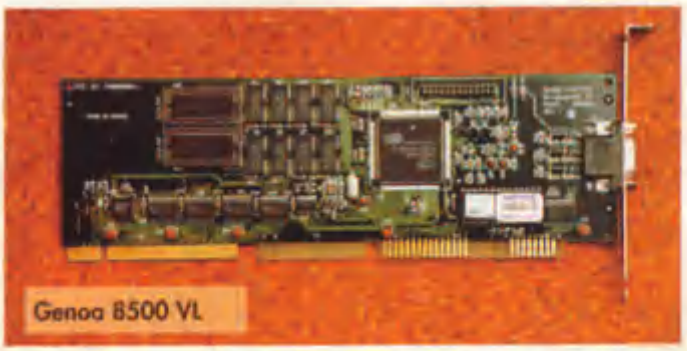
In puncto Geschwindigkeit bringen diese Karten vor allem bei 16 und 24 Bit enorme Vorteile: Schon die noch relativ preiswerte Winner 1000 von Elsa ist im True-Color-Modus beinahe doppelt so schnell wie typische 805-Karten. Mit dem gleichen Chip bestückt, wegen der besseren Ausstattung aber auch ein gutes Stück teurer ist die Number 9 Level 12. Auch die ATI Graphics Ultra Pro ist in diesem Preissegment eine interessante Alternative, wobei rein leistungsmäßig die mit IITs AGX-015-Chip bestückten Karten Orchid Celsius und Hercules Graphite noch mehr Power für's Geld bringen - wohlbemerkt: unter Windows.

Mit Preisen um 1000 Mark liegen die P9000-Karten, im Test durch die Orchid P9000 und die Viper von Diamond vertreten, am oberen Ende der Skala. Dafür wird auch bei 24 Bit unter Windows eine Leistung geboten, die von anderen Produkten nur im Einzelfall erreicht wird. Positiv aufgefallen ist hier die Viper, die dank laufend aktualisierter Treiber nicht nur deutlich schneller, sondern auch zuverlässiger arbeitet als die meisten anderen P9000-Karten.

Ohne Turbo-Boost

Unter DOS - und das zählt beim Spielen - sieht die Situati-

Vega VLB



Genoa 8500 VL

on jedoch ganz anders aus. Wenn Sie einen Blick auf die DOS-Benchmarks werfen, so werden Sie feststellen, daß hier vor allem die Art des Systembus ausschlaggebend ist: Local-Bus-Karten sind im Durchschnitt rund doppelt so schnell wie ihre Verwandten im ISA-Format. Da hier der Turbo-Lader nicht zum Einsatz kommt, ist die DOS-Performance vom verwendeten Grafikchip beinahe unabhängig.

Etwas schwach unter DOS sind ironischerweise gerade die Karten, die unter Windows zur Spitzengruppe zählen: Die Celsius sowie die Graphite liegen unter DOS gerade noch im erträglichen Rahmen, die Karten mit P9000-Chip sind jedoch durch die Bank gravierend langsamer als alle anderen VLB-Karten. Überdurchschnittlich schnell sind unter DOS die Graphics Ultra Pro von ATI, die Genoa 8500VL, die Paradise Accelerator VL Plus sowie erwartungsgemäß die beiden ET4000/W32-Karten. Im Bereich der ISA-Karten sind die Unterschiede minimal; erwähnenswert scheinen uns nur die teilweise kräftigen Bildstörungen beim Scrollen unter Syndicate in der SVGA-Auflösung: Während VLB-Karten hier überwiegend ein butterweiches Scrolling bieten, stottern die ISA-Karten wie ein Motor mit falsch eingestellter Zündung.

On the road again

Zwar gibt es für Grafikkarten kein Tempolimit - freie Fahrt für freie User -, doch auch hier ist die reine Endgeschwindigkeit nicht das entscheidende Kaufargument: Der Komfort spielt ebenfalls eine Rolle und sollte auf jeden Fall in Ihre Kaufentscheidung einfließen! Was für Autos Federung und Innenausstattung sind, sind bei Grafikkarten Bildwiederholfrequenzen und Bedienungskomfort. Besonders die Ergonomie, die sich im wesentlichen in hohen Bildwiederholfrequenzen niederschlägt, sollte man nicht vernachlässigen: Die Bildwiederholfrequenz gibt an, wie oft in der Sekunde das Bild aufgebaut wird. 60 Hz und weniger werden dabei als stark flimmernd wahrgenommen, was - fast wie eine harte Federung - auf Dauer in Kopfschmerzen endet und - im Gegensatz zu der harten Federung - rein gar nichts mit Sportlichkeit zu tun hat. 70 oder 72 Hz sind als unteres Limit anzusehen, mehr kann auch nicht schaden, sofern Ihr Monitor mitspielt. Im Zweifelsfalle sollte das Monitor-Handbuch oder der Händler um Rat gefragt werden.

Gemeinerweise sinkt nun die Bildwiederholfrequenz bei den meisten Karten mit zunehmender Auflösung und vor allem bei höherer Farbtiefe, so daß man beim Kauf genau aufpassen muß. Wachsam sollten Sie auch sein, wenn im Zusammenhang mit der Bildwiederholfrequenz ein kleines "i" oder die Bezeichnung "interlaced" auftaucht: Hier handelt es sich um einen technischen Trick, mit dem ein zwar stabiles, aber stark flimmerndes Bild erzeugt wird - für das dauerhafte Arbeiten eignen sich diese Modi unter keinen Umständen.

In der Praxis bieten heute alle Karten bei den wichtigsten Auflösungen 70 Hz oder mehr. Kritisch sind bei Low-Cost-Produkten die Auflösungen von 640 x 480 bei 16,7 Millionen Farben und 800 x 600 bei 65.536 Farben: Hier wird der Anwender häufig noch mit unerträglichen 60 Hz malträtiert. Gerade bei allen Karten mit 5426 ist dies auch gar nicht anders machbar, da der für die Bildwiederholfrequenz zuständige Baustein direkt auf dem Grafikchip untergebracht wurde - Pech gehabt. Positiv aufgefallen ist uns in diesem Bereich nur die Genoa 8500 VL, die diese prinzipielle Beschränkung zwar auch nicht überwinden kann, in allen anderen Auflösungen aber wenigstens das Optimum aus dem 5426 herausholt.

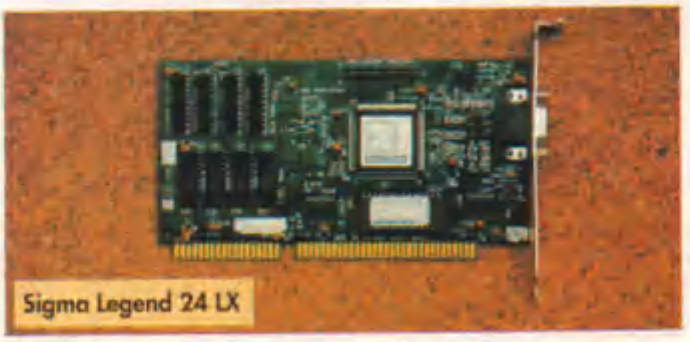
Im Falle der S3-Karten sind die Unterschiede groß, da verschiedene Anbieter auch verschiedene RAMDACs benutzen, die zu verschiedenen Bildwiederholfrequenzen führen. Positiv fallen in diesem Bereich vor allem die miro Crystal 8S und die Winner 1000 auf - scheinbar legen deutsche Hersteller größeren Wert auf Ergonomie als die US-Konkurrenz. Ein schwaches Bild geben in diesem Punkt die ET4000/W32-Karten ab, die - ganz wie die 5426-Boards - in den beiden kritischen Auflösungen gerade 60 mal in der Sekunde das Bild aufbauen. Durchweg sehr gut ist die Ergonomie im Bereich der teureren Karten, denn hier werden praktisch immer 70 Hz und mehr geboten. Aus dem Rahmen fällt hier lediglich die Orchid Celsius, die in einigen Auflösungen nur 60 Hz erreicht. Der Hersteller hat jedoch schon Einsicht gezeigt: Zur Systems wurde eine neue Celsius vorgestellt, die dem Flackern ein Ende bereitet.

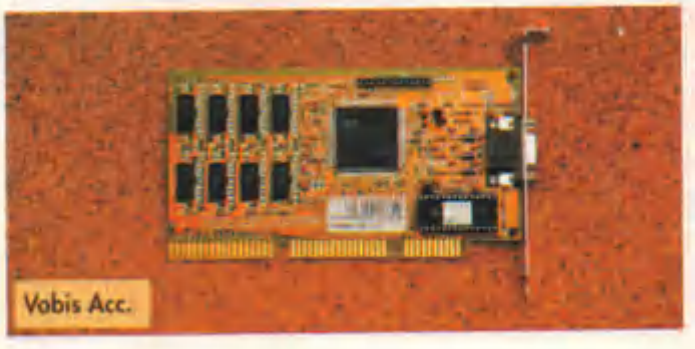
Dafür hat Orchid bereits jetzt bei der P9000-Karte die Nase vorn: Ähnlich wie bei der Hercules Graphite kann man hier in den meisten Modi mit 90 Hz oder mehr rechnen. Fazit: Auch wenn ein höherer Preis nur bei hohen Farbtiefen eine größere Geschwindigkeit bedeutet, so doch in jedem Fall eine gravierend bessere Ergonomie. Und daran sollten Sie Ihren Augen zuliebe besser nicht sparen.

Zuverlässigkeit

Schon mal bei 200 km/h auf der Autobahn einen Reifen verloren? Gut, die meisten "PC-Unfälle" sind weniger dramatisch, aber eine schnelle Grafikkarte, die ständig abstürzt, macht auch wenig Freude. Die Betriebssicherheit sollte beim Kauf also auch berücksichtigt werden. Grundsätzlich gilt: Je neuer ein Produkt ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß der Hersteller noch Fehler übersehen hat, mit denen der Kunde dann erstmal leben muß. Immerhin hat man den Trost, daß in den meisten Fällen ein kostenloses Software-Update angeboten wird - davon können BMW-Motronic-Geschädigte nur träumen.

Insgesamt läßt sich sagen, daß alle Karten im Test relativ problemlos in Betrieb zu nehmen waren. Alle von uns getesteten Spiele taten problemlos ihren Dienst, von Performance-Problemen bei aufwendigem Scrollen in Verbindung mit langsamen ISA-Karten einmal abgesehen. Ernsthafte Probleme gab es in Einzelfällen vor allem mit den Windows-Treibern, die bei einigen Produkten noch fehlerhaft sind. Unan-


Sigma Legend 24 LX


Vobis Acc.

genehm aufgefallen ist hier die Everest mit Tsengs ET4000/W32, wo manche Auflösungen wegen fehlender Treiber gar nicht erst nutzbar waren. Auch die Orchid P9000 litt, wie viele andere P9000-Karten auch, noch unter Kinderkrankheiten. Daß es sich hier um ein reines Software-Problem handelt, das man wohl früher oder später in den Griff bekommen wird, beweisen die Dynamite und die Viper, die jeweils die gleichen Chips wie die genannten "Problemkarten" nutzen und einwandfrei arbeiten.

Die Windows-Software zum Wechseln der Auflösung funktioniert bei allen getesteten Karten wenigstens zufriedenstellend. Allgemein läßt sich sagen, daß in diesem Punkt teurere Karten auch bessere Utilities mit sich bringen, die mehr Komfort bieten. Besonders positiv fielen die ATI Graphics Ultra Pro und die Number 9 Level 12 auf, die jeweils eine umfangreiche Ausstattung guter Tools bieten.

Dokumentation

Was manch ein Hersteller seinen Produkten als Dokumentation mit auf den Weg gibt, spottet jeder Beschreibung. Englische Mini-Handbücher mit mäßiger Druckqualität und fehlenden Informationen sind eher die Regel als die Ausnahme. Besonders unangenehm sind hier die Vobis Accelerator und die Everest aufgefallen, die mit 20-seitigen Pamphleten in englischer Sprache geliefert werden. Auch bei Hercules hat man an der Dokumentation gespart, die damit leider ganz und gar nicht der hohen Qualität der Karten entspricht. Gute und vor allem auch deutschsprachige Handbücher liefern Spea, Miro und ELSA zu ihren Produkten. Ansonsten findet man in der Regel ausreichende bis gute Handbücher, die jedoch in den meisten Fällen nur in Englisch vorliegen.

Fazit

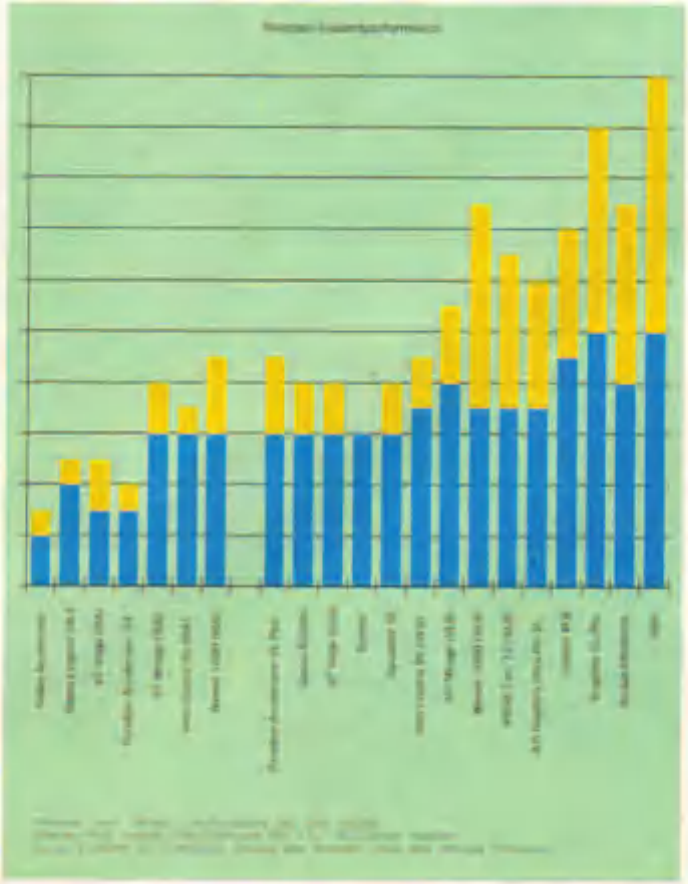
Wer seinen Rechner überwiegend zum Spielen nutzt und nur selten unter Windows arbeitet, kann sich die Investition für eine neue Grafikkarte meist sparen, solange der heimische PC nur einen ISA-Bus besitzt: Die Grafikkarten mit diesem Bus bringen nur unter Windows durch Einsatz des Grafikchips eine Beschleunigung. Wer hingegen ein Local-Bus-System mit einer alten Grafikkarte benutzt, wird mit einer neuen VLB-Grafikkarte wahre Geschwindigkeitswunder erleben.

Unter Windows bei nur 256 Farben und 800 x 600 Punkten bringen alle getesteten Produkte gute bis sehr gute Ergebnisse, so daß man mit rund 300 Mark in den meisten Fällen gut dabei ist. Höhere Auflösungen und Farbtiefen erfordern auch mehr Aufwand, so daß man hierfür 600 Mark und mehr anlegen muß. Wer den PC vor allem zum Spielen einsetzt, sollte in diesem Preissegment vom Kauf einer Karte mit Weitek P9000 oder IIT AGX-015 besser absehen. So schnell diese Karten unter Windows auch sein mögen - unter DOS liegen sie auf dem gleichen Level wie die einfachsten Windows-Beschleuniger für unter 300 Mark.

Einen guten Kompromiß zwischen DOS- und Windows-Performance bieten im unteren Preissegment die Genoa 8500VL oder die (etwas exotische) Paradise Accelerator VL Plus, zwei unspektakuläre, preiswerte und flotte Produkte vom Schlage eines Golf GTI. Auch Karten mit dem ET4000/W32 - hochgezüchteten japanischen 16V-VTEC-Motoren gleich - sind in diesem Bereich empfehlenswert, sofern die Software, wie in unserem Test nur bei der Dynamite von Hercules, stabil läuft. Für rund 800 Mark erhält man mit der ATI Graphics Ultra Pro den Mercedes unter den Grafikkarten, der sowohl unter DOS wie unter Windows schnell und zuverlässig arbeitet und dabei auch durchweg gute Bildwiederholfrequenzen bietet. Um Mißverständnissen vorzubeugen: Alle anderen Produkte in unserem Test mögen für den reinen Windows-Einsatz gut oder gar sehr gut geeignet sein, bringen für Spiele unter DOS aber keinen Vorteil, der die Ausgabe rechtfertigen würde.

Ein Tip noch zum Abschluß: Wenn Sie nicht gleich noch einen neuen Monitor anschaffen wollen, sollten Sie darauf achten, daß die vorhandene Röhre genug Leistungsreserven bietet, um die Auflösungen und Bildwiederholfrequenzen Ihrer Traum-Grafikkarte darstellen zu können.

Richard Vogler ■



Checkliste

Wenn Sie die Anschaffung einer neuen Grafikkarte planen, sollten Sie folgende Punkte besonders beachten:

- Verfügt die Karte über ein ISA- oder ein Local-Bus-Interface?
- Ist die Karte auch unter DOS beim Spielen schnell genug?
- Welcher Geschwindigkeitsgewinn ergibt sich unter Windows bei 256 bzw. 16,7 Millionen Farben?
- Bringt die Karte in allen benutzten Auflösungen mindestens 70 Hz Bildwiederholfrequenz?
- Sind die mitgelieferten Treiber ausgereift oder gibt es noch häufig Abstürze?
- Bietet der Hersteller in Deutschland ausreichenden Support?
- Kann der vorhandene Monitor auch die hohen Auflösungen der Karte noch darstellen?
- Gibt es die entsprechenden Treiber für andere Betriebssysteme wie OS/2 (sofern Sie nicht nur unter DOS und Windows arbeiten)?

Hinweise zu den Benchmarks

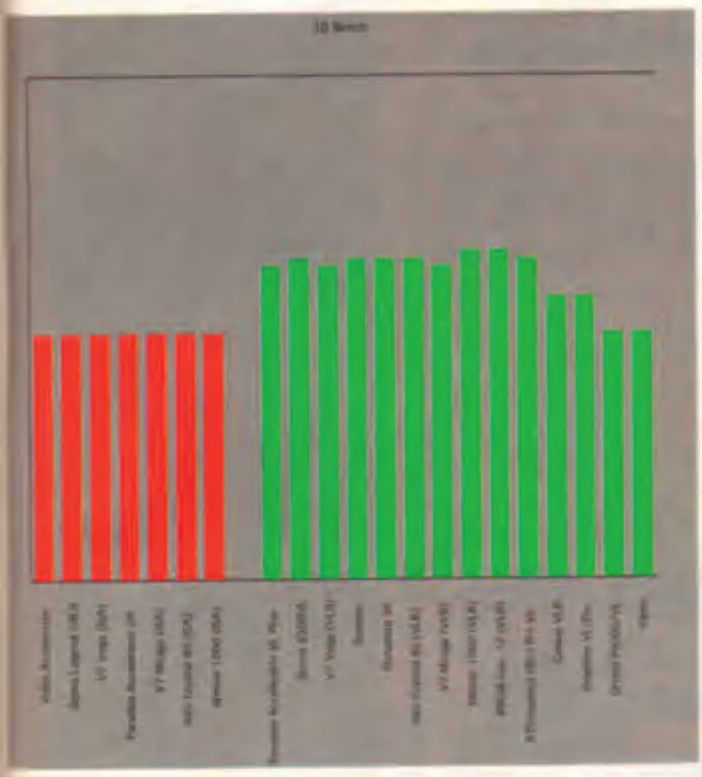
Auch wenn die Geschwindigkeit ein wichtiges Kriterium ist, sollte man die üblicherweise benutzten Benchmarks nicht überbewerten: Typischerweise beschränken sich diese Tests auf die reine Grafikausgabe, die Leistungsfähigkeit des Gesamtsystems wird nicht ausreichend gewürdigt. Wenn also eine Karte laut Benchmark doppelt so schnell wie eine andere ist, kann sich dieser Vorteil in der Praxis auf einen Vorsprung von vielleicht 25% reduzieren.

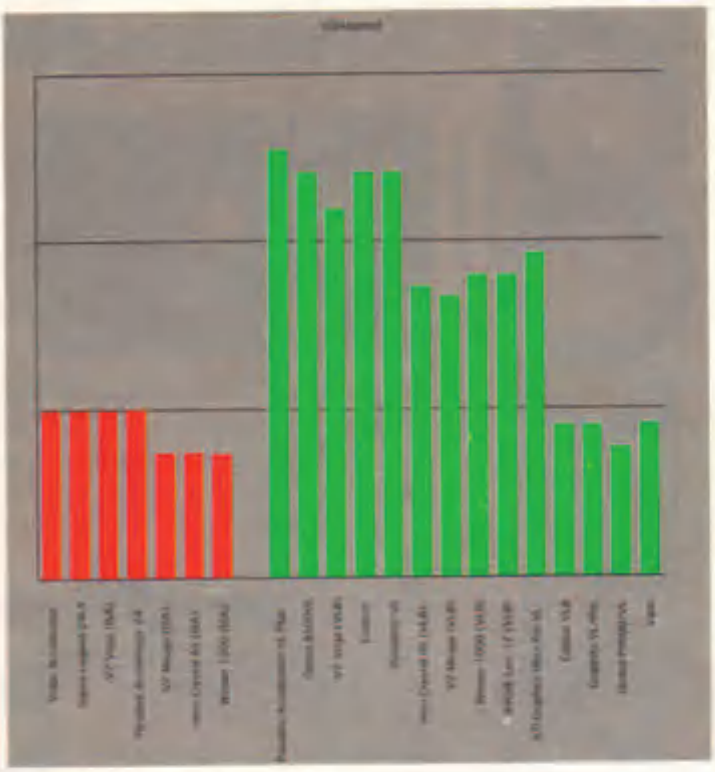
Unter DOS benutzten wir VGASpeed und 3D-Bench zum Testen. VGASpeed zeigt dabei stärkere Schwankungen in den Ergebnissen, da mit maximaler Geschwindigkeit Grafikdaten ausgegeben werden. 3D-Bench hingegen erzeugt eine Animation, die auch die CPU des Rechners ordentlich fordert, so daß hier die Ergebnisse dichter beieinander liegen. Darüber hinaus spielten wir auf jeder Karte kurz die folgenden Spiele an: Strike Commander, F-15, Syndicate, Betrayal at Krondor, The 7th Guest, Comanche, Tornado, Ultima Underworld II, X-Wing und Prince of Persia.

Unter Windows benutzten wir insgesamt drei verschiedene Benchmark-Programme sowie mehrere Applikationen. Da insgesamt kein einzelner dieser Tests ein realistisches Gesamtbild ergibt, haben wir ein gewichtetes Gesamtergebnis (siehe "Gesamt-Performance unter Windows") abgedruckt, das ein recht gutes Bild von der wirklichen Geschwindigkeit der jeweiligen Karte unter Windows liefert. Bedenken Sie jedoch, daß aufgrund von Treiber-Updates gerade bei anderen Systemkonfigurationen die Geschwindigkeit in der Praxis erheblich schwanken kann.

Produkt	*Vobis Accelerator*	*Sigma Legend 24LX*	*V7 Vega (ISA)*	*Paradise Accelerator 24*	*V7 Mirage (ISA)*
Hersteller/Muster von	Vobis	Sigma	SPEA	Western Digital	SPEA
JPN					
empf. VK	199,00	249,00	325,00	249,00	494,00
Straßenpreis	199,00	227,00	230,00	239,00	305,00
Grafikchip	GD 5422	GD 5426	GD 5426	WD 90C31A	S3 86C801
Bus	ISA	ISA	ISA	ISA	ISA
RAM (Standard/Maximal)	1 MB DRAM	1 MB DRAM	1 MB DRAM	1 MB DRAM	1/2 MB DRAM
Feature-Connector	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste
Bildwiederholfrequenzen bei 4 oder 8/16/24 Bit					
640 x 480	72/72/60	120/60/60	72/60/60	72/60/60	85/85/60
800 x 600	72/60/–	100/60/–	72/60/–	72/56/–	90/60/–
1024 x 768	72/–/–	72/–/–	72/–/–	72/–/–	75/–/–
1280 x 1024	43i/–/–	–/–/–	43i/–/–	43i/–/–	60/–/–
Hotline	ja	USA	ja	nein	ja
Mailbox	–	USA	ja	ja	ja
Garantiedauer (in Jahren)	1	5	3	3	3

Produkt	Dynamite VL	miro Crystal 8S (VLB)	V7 Mirage (VLB)	Winner 1000 (VLB)	#9GXE Lev. 12 (VLB)
Hersteller/Muster von	Hercules	miro	SPEA	ELSA	Number Nine
empf. VK	410,00	495,00	529,00	917,00 (1 MB)	1.189,00
Straßenpreis	299,00	369,00	327,00	660,00 (1 MB) / 850,00 (2 MB)	890,00
Grafikchip	ET4000/W32	S3 86C805	S3 86C805	S3 86C928	S3 86C928
Bus	VLB	VLB	VLB	VLB	VLB
RAM (Standard/Maximal)	1 MB DRAM	1/2 MB DRAM	1/2 MB DRAM	1/2 MB VRAM	1 MB DRAM & 2 MB VR
Feature-Connector	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	–
Bildwiederholfrequenzen bei 4 oder 8/16/24 Bit					
640 x 480	90/90/60	75/88/73	85/85/73	73/–/(67)	76/76/76
800 x 600	90/60/–	77/73/–	90/60/–	100/–/–	76/76/–
1024 x 768	72/–/–	74/–/–	75/–/–	100/–/–	76/76/–
1280 x 1024	43i/–/–	60/–/–	60/–/–	61/–/–	76/–/–
Hotline	ja	ja	ja	ja	ja
Mailbox	ja	ja	ja	ja	(in Planung)
Garantiedauer (in Jahren)	2	2	3	3	5





miro Crystal 8S (ISA)	*Winner 1000 (ISA)*	*Paradise Accelerator VL Plus*	*Genoa 8500VL*	*V7 Vega (VLB)*	*Everest*
miro	ELSA	Western Digital	Genoa	SPEA	Eagle Mountain /
495,00	789,00 (1 MB)	285,00	269,- (1 MB), 299,- (mit Sockel)	375,00	379,00
369,00	599,00 (1 MB) / 799,00 (2 MB)	267,00	259,00	250,00	379,00
S3 86C801	S3 86C928	WD 90C33	GD 5426	GD 5426	ET4000/W32
ISA	ISA	VLB	VLB	VLB	VLB VLB
1/2 MB DRAM	1/2 MB VRAM	1/2 MB DRAM	1/2 MB DRAM	1 MB DRAM	1 MB DRAM
Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste
75/88/73	73/-/(67)	60/60/60	114/91/60	72/72/60	72/72/-
77/73/-	100/-/-	72/60/-	90/60/-	72/60/-	72/56/-
74/-/-	100/-/-	72/-/-	72/(43i)/-	72/-/-	70/-/-
60/-/-	61/-/-	43i/-/-	43i/-/-	43i/-/-	-/-/-
ja	ja	nein	ja	ja	ja
ja	ja	ja	ja	ja	ja
2	3	3	2	3	1

ATI Graphics Ultra Pro VL	Celsius VLB	Graphite VL/Pro	Orchid P9000/VL	Viper
ATI	Orchid	Hercules	Orchid	Diamond / Computer 2000
995,00	649,00 (1 MB), 799,00 (2 MB)	990,00 (2 MB)	999,00	1.084,00
790,00	759,00 (2 MB)	798,00 (2 MB)	999,00	820,00
mach 32 (68800XX, Rev. 2)	IIT AGX015	IIT AGX015	Weitek P9000	Weitek P9000
VLB	VLB	VLB	VLB	VLB
2 MB VRAM	1/2 MB VRAM	1/2 MB VRAM	1 MB DRAM & 2 MB VRAM	256 KB DRAM / 2 MB VRAM
Pfostenleiste	Pfostenleiste	Pfostenleiste	-	-
72/72/72	90/90/70	120/90/70 (100)	90/90/90	72/72/72
76/76/70	90/65/(60)	120/72(90)/(72)	90/90/90	72/72/72
76/72/-	76/(45i)/-	80(90)/(80)/-	90/90/-	80/80/-
74/-/-	56/-/-	45i/-/-	74/-/-	74/-/-
ja	ja	ja	ja	USA
ja	ja	ja	ja	USA
5	4	2	4	5

COMING UP!

Terminator Rampage

Da das heiß ersehnte Doom von ID-Software noch ein Weilchen auf sich warten läßt, können sich alle Action-Fans schon einmal auf Terminator Rampage freuen, das noch vor dem Weihnachtsfest erhältlich sein soll. Action par excellence wird in diesem Science Fiction-Spektakel geboten, das zeigte schon die hervorragende Demoversion. Einen ausführlichen Test lesen Sie in der nächsten Ausgabe der PC Games.

Anstoss

Bislang wurde der Titelkampf nie knapp. Bundesliga Manager Pro. ließ keine Zweifel aufkommen, daß alle Konkurrenten gegen den Abstieg zu kämpfen haben. Mit Anstoss erscheint nun aber ein Managerprogramm, das sich nicht einmal mit dem zweiten Platz zufriedengeben will. Ob der bisherige Titelträger seine Spitzenposition behaupten kann, erfahren Sie in der Februar-Ausgabe der PC Games.

B-Wing

Bei Imperial Pursuit überlebten die Rebellen den Verrat und die Angriffe durch die imperialen Streitkräfte. Doch nach dem erfolgreichen Angriff der Rebellen auf ein imperiales Raumschiff-Dock ist Darth Vader besessen von der Idee einer Vernichtung der Rebellion. B-Wing, die zweite Missionsdiskette zu X-Wing, liefert 26 neue Missionen und Spannung für mehrere Spielstunden.

Die nächste PC Games erscheint am 12. Januar im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11/53 95-0

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34, 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur: Christian Müller

Leitende Redakteure:
Verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil:
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Hans Ippisch, Michael Erlewein, Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt

Hotline - PC Games:
Mo.-Fr. 13 - 16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Redaktion England: Timothy Wilkins

Layout:
Hansgeorg Hofner, Simon Schmid, Sylvia Stanglein, Machthild Foutz, Patrick Hodge

Freie Mitarbeiter:
Thomas Brenner, Petra Maueröder, Lars Geiger, Harald Wagner, Andreas Rizzi, Marcus Klinger, Wilfried Linde

Titel: Simon Schmid

Grafisches Konzept:
Christian Müller, Elaine Stemmler

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 6 42 62 63
Mobil 01 71 - 6 21 31 46
Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck: Cooper Clegg Ltd ; Tewkesbury England

Titel: © Interplay

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text:
Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Urheberrecht Coverdisk:
Alle auf der PC Games Coverdisk veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages. Der Verlag übernimmt keinerlei Haftung für evtl. auftretende Kosten oder Schäden. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

"Virtual Reality" per Modem-
On-Line machts möglich!

Spielen mit On-Line gegen Anwender
aus ganz Deutschland-wie`s geht steht
auf den folgenden Seiten!

On-line
Entertainment

On-Line Entertainment ist eine Division der SOFT & SOUND GmbH, Düsseldorf

Der Knüller aus den USA, Eng

auch in D

Claudia aus Köln ist begeisterte Amiga 500-Userin und Flugsimulator-Fan. Mit On-Line kann Sie mit Jürgen aus Düsseldorf spielen (obwohl Jürgen einen MS-DOS-Rechner besitzt) und gleichzeitig Informationen und Neuigkeiten per eingebautem Kommunikationsfeld austauschen.

ON-LINE - ENTERTAINMENT PUR!

Mit *On-line* Entertainment kommen Deutschlands Computer-Anwender sich näher.

On-line Entertainment bietet Ihnen die einmalige Möglichkeit, sich in eine Datenleitung einzuklinken und per Modem mit anderen Anwendern zu spielen.

Und zwar in Echtzeit!

Hierbei ist es egal, welches System Sie besitzen, MS-DOS, Amiga, Atari ST, und Apple Macintosh werden von unserem System unterstützt.

Dieses innovative System stellt sich in Deutschland als absolute Neuheit vor. Ähnliches existiert zur Zeit nur in USA, England und Japan und erfreut sich dort seit Jahren großer Beliebtheit.

WAS WIRD HIER GESPIELT?

Alles, was Spaß macht!
On-line Entertainment stellt den Ihnen immer die aktuellste Spiele-Software zur Verfügung. Zur Zeit bieten wir Ihnen AIR-WARRIOR, eine heiße Flugkampfsimulation, und das brandneue BATTLETECH den Robot-Kampfsimulator Nr.1 an.

Folgen werden ab 1994 ein Börsenspiel mit einer direkten Verbindung zur Börse und "echten" Börsendaten sowie eine erstklassige Wirtschaftssimulation.

WERDEN SIE JETZT ON-LINE USER...

Seit dem **15.11.1993** können erstmalig Anwender aus ganz Deutschland via Modem in Echtzeit mit-und gegeneinander spielen.
On-Line bietet Ihnen die Unterhaltung der Zukunft - bereits heute!

COUPON

Jetzt aber schnell!

Ich möchte schnellstmöglich alle Informationen sowie ein On-Line Anmeldeformular zugeschickt bekommen.
Meine Adresse lautet:

Name _____

Straße _____

PLZ, Ort _____

Telefon _____

and und Japan - jetzt endlich

utschland!

DAS SUPER-STARTANGEBOT:

Das On-Line Starter-Kit mit

•Modem

•Software AIR WARRIOR

•UserCard, Registrier-Nummer

•deutschem On-Line Handbuch

kostet **nur DM 249,–**

Solten Sie ein Modem besitzen, so benötigen Sie nur das
Basis-Kit für **nur DM 99,–**

Jede Minute *On-line* Entertainment- Spiel mit Usern aus ganz Europa kostet **nur DM 0,50** plus Telefongebühren bis zum nächsten *On-line* Knoten. Einen solchen Knoten finden Sie momentan in

- **Berlin**
- **Düsseldorf**
- **Frankfurt**
- **Hamburg**
- **München**
- **Stuttgart**

und viele weitere sind in Vorbereitung.

WIE WERDE ICH ON-LINE USER?

Ganz einfach: Rufen Sie den *On-line* Entertainment Service unter 0211-633006 an oder schicken Sie uns eine Postkarte (Stichwort On-Line) und fordern Sie unser Anmeldeformular an.

Mitglied werden kann jeder über 18 (oder Minderjährige mit dem Einverständnis eines Erziehungsberechtigten).
Vorraussetzung ist eine Euroscheckkarte.

WAS HANN ON-LINE SONST NOCH?

On-line Entertainment bietet allen registrierten Usern einen 24-Stunden Shopping-Service via Modem. Hier halten wir besondere Angebote, Restposten und exclusive *On-line* Specials für Sie bereit, die Sie problemlos per Modem ordern können.
Einfacher und bequemer gehts nicht!

Bestell-und Informationsanschrift:

On-Line Deutschland
Rethelstr.130
40 237 Düsseldorf

Tel: 0211-633006
Fax: 0211-6411123

On-line Entertainment
ist eine Division der
SOFT & SOUND GmbH, Düsseldorf

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

WAS BRAUCHEN SIE ZUM MITMACHEN?

On-line Entertainment macht es Ihnen so einfach wie möglich.
Sie benötigen lediglich einen Computer (Amiga, Atari ST, MS-Dos-PC oder Apple Macintosh), ein Modem sowie die On-Line UserCard (Grungebühr DM 10,–/mtl.) und schon kann es losgehen.

On-line
Entertainment

Bestellen Sie telefonisch unter 0211 - 633 006!

PCs für jeden Geldbeutel - das aktuelle On-Line Angebot!

So kommen Sie schnell zu Ihrem Traum-PC.

Greifen Sie jetzt zu - hier gibt es Ihren Traum PC zum Superpreis. Auf Wunsch auch mit einer zeitgemäßen Finanzierung schon ab DM 29,– monatlich. Für individuelle Finanzierungsberatung rufen Sie bitte unseren Finanzierungs-Service unter 0211-633006 an. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.

AT 486 DX 40 — nur DM 3070,00

Mainboard 486 DX, 40 MHz, 256 KB Cache,
Vesa Local Bus
-Big Tower Gehäuse, 230 Watt Netzteil
-4 MB Arbeitsspeicher (RAM)
-250 MB AT-BUS Festplatte
- AT-Bus Controller, Multi I/O
-1MB Super VGA Karte
-3 1/2" Diskettenlaufwerk, 1,44 MB
MF-2 Tastatur, 102 Tasten
3-Tasten Maus, seriell
14" VGA Farbmonitor, 1024x768,
Strahlungsarm MPR-2, NI
MS-DOS 6.0 Betriebssystem
MS-Windows 3.1, grafische Benutzeroberfläche

AT 486 DX2-66 — nur DM 3515,00

Mainboard 486 DX2, 66 MHz, 256 KB Cache, Vesa Local Bus -Ausstattung siehe AT 486 DX 40

Kreditkauf ab DM 29,--/monatlich möglich!

PC-Hardware

Matsushita 562 Double Speed incl.Controller	DM 499,99
Mitsumi LU 005 S incl.Contoller	DM 379,00
Controller für Mitsumi LU 005 S	DM 49,00

Soundkarten

Enjoy PC Symphonie, AdLib-kompatibel	DM 49,90
Media Concept 2.0 D.J.-Kit	DM 179,90
Sound Blaster Pro Deluxe Edition incl. Lemmings & Indy 500	DM 229,00
Sound Blaster 16 Basic	DM 299,00
Sound Blaster 16 Multi CD	DM 379,00
Sound Blaster 16 Multi CD mit ASP Chip	DM 449,00
Wave Blaster (MIDI Aufrüstung für Sound Blaster 16)	DM 439,00
Sound Galaxy 1 BX 2	DM 111,00
Sound Galaxy 1 NX PRO MA	DM 239,00
Sound Galaxy 1 NX 2 EXTRA	DM 179,00
Sound Galaxy 1 NX PRO 16 FP	DM 349,00
Sound Galaxy Wave Power	DM 339,00
Laser Wave Supra 16 mit Microsoft Soundsystem	DM 399,00
Multimedia KIT 1 Mitsumi LU 005 S im KIT mit Soundblaster 16 Basic	DM 599,00
Multimedia KIT 2 Mitsumi LU 005 S im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD	DM 649,00
Multimedia KIT 3 Mitsumi LU 005 S im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD ASP	DM 729,00
Mutimedia KIT 4 Matsushita 562 im KIT mit Soundblaster 16 Basic	DM 749,00
Multimedia KIT 5 Matsushita 562 im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD	DM 839,00
Mutimedia KIT 6 Matsushita 562 im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD ASP	DM 909,00
Super Mouse II schwarz	DM 39,90
Super Mouse II weiß	DM 39,90
Mouse AM-5/3-Tasten	DM 39,90
Thrustmaster Flight-Control-System	DM 189,00
Advanced Gravis Analog	DM 79,00
Gravis Pro Analog	DM 89,00
Competition Pro PC-Stick	DM 69,00
Quickshot Warrior 5	DM 29,00
Gravis Gamepad	DM 49,00
Diskette HD 3 1/2" 1,44 MB formatiert, 10 Stück incl. Hardbox	DM 17,90
Diskette HD 3 1/2" 1,44 MB formatiert, 10 Stück incl. Softbox	DM 14,90

On-line Entertainment

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

BESTELL-TELEFON:
0211-633 006

Bestellen Sie telefonisch unter 0211 - 633 006!

CD-Rom Software-die Riesenauswahl

SPIELE

BAT 2 -The Coshan Conspiracy	**DM 84,95**
Battle Chess 1	**DM 94,95**
Burning Steel	**DM 89,95**
Burntime	**DM 84,95**
Chessmaster Pro	**DM 89,95**
Day of the Tentacle (Maniac Mansion 2)	**DM 94,95**
Der Patrizier	**DM 94,95**
Freddy Pharkas	**DM 84,95**
Gobliins 2	**DM 94,95**
Golden 7 (7er Sammlung) (Great Courts 2, Heart of China, King's Quest 5, Leisure suit Larry 5, Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2)	**DM 94,95**
Hannibal &	
200 Shareware Spiele	**DM 69,95**
Historyline 1914-1918	**DM 69,95**
Inca	**DM 109,95**
Iron Helix	**DM 84,95**
Jurassic Park (Dino Park)	**DM 69,95**
King's Quest 5	**DM 84,95**
King's Quest 6	**DM 89,95**
Lollypop	**DM 69,95**
Loom	**DM 84,95**
Microcosm	**DM 89,95**
Return to Zork	**DM 89,95**
Space Quest 4	**DM 84,95**
Super Strike Commander	**DM 89,95**
The 7th Guest	**DM 109,95**
Turrican 2	**DM 69,95**
Ultima Underworld 1 und 2	**DM 89,95**
Wing Commander und Secret Mission I + II Tolles Spiel mit Supersound	**DM 129,90**
Wing Commander II und Ultima 6 Tolle Spiele mit Supersound	**DM 89,90**

NUR FÜR ERWACHSENE

Physical Therapie 610 MB Bilder und Animationen	**DM 99,90**
Seedy ROM Six Pack 2000 GIF Bilder-140 Animationen (6 CDs in einem Paket)	**DM 379,90**
Seedy 7th Heaven 3500 Bilder	**DM 109,90**
Seedy ROM Movie Disk Vol.1 über 80 Minuten Full Motion, farbige Videos mit Stereo Sound, läuft unter Windows	**DM 99,90**
Visual Fantasies 460 MBBilder (2.600 GIF Bilder)	**DM 79,90**
Ecstasy HOT Pics 560 MB GIFBilder, 330 Animationen	**DM 109,90**
Visual Hot Girls 450 MB GIF Bilder der schönsten Girls dieser Welt	**DM 79,90**
Woman of Venus Tolle Modells in aufregenden Badeanzügen und Bikinis der Firma Venus	**DM 79,90**
Moving Fantasies 49°.FLI-und 145°.GL Animationen	**DM 99,90**
Total Fantasies 650 MB, Bilder und Animationen	**DM 99,90**

TRIPLE ACTION CDs

Triple Action Vol.1 F-14 Tomcat Flashy cars/Hammer Boy	**DM 39,95**
Triple Action Vol.2 Battletech 2/Scrylis/Megaphoenix	**DM 39,95**
Triple Action Vol.3 Titus the fox/Thargan/Ghostbusters	**DM 39,95**
Triple Action Vol.4 Blues Brothers/Satan/Maya	**DM 39,95**
Triple Action Vol.5 Crazy Cars 3 Battletech 1/Grand prix master	**DM 39,95**

HITS FOR SIX CDs

Hit for Six Vol.1 F-19 Stealth Fighter/Titus the fox/Grand prix master/Satan/Chicago 90'/Stargoose	**DM 79,95**
Hit for Six Vol.2 F-15 Strike Eagle 2 /Blues Brothers/Hammer Boy/Highway patrol 2/ Hotshot/Eye of Horus	**DM 79,95**
Hit for Six Vol.3 Gunship/Crazy Cars 3/Megaphoenix/Airball/Archipelagos Starray	**DM 79,95**
Hit for Six Vol.4 M1 Tank Platoon/F-14 Tomcat/Battletch/Slots&Cards/Scrylis Penlys	**DM 79,95**
Hit for Six Vol.5 Knights of the sky/Battletech 2/Ghostbusters 2/Mandu's fight palace/Time Bandit/Flashy Cars	**DM 79,95**
Micropose Collection Micropose Soccer/Savage/Midwinter/Rick Dangerous/3-D Pool/Gunship	**DM 49,95**
CD-ROM Fligt Pack F-14 Tomcat/Air Warrior Flugsimulation/F-15 Strike Eagle 2 F-15 Operation Desert Storm	**DM 79,95**
Cyberworlds Cyberchess/Air Warrior Flugsimulation Global Effect	**DM 129,95**
Napoleonics Waterloo/Borodino/Austerlitz	**DM 119,95**
Link Worlds Global Conquest/ Midwinter2/Knigts of the sky	**DM 129,95**
Covergirl Strip Poker	**DM 89,95**
Virus Killer Professionel	**DM 149,95**
Air Warrior Flugsimulation	**DM 119,95**
Historyline 1914-1918	**DM 89,95**
Burning Steel	**DM 88,90**
Burntime	**DM 81,90**
Day of the Tentacle	**DM 95,90**
Fatty Bear	**DM 71,90**
Freddy Pharkas	**DM 81,90**
Rebel Assault (ab November)	**DM 88,95**
Super Strike Commander (ab November)	**DM 88,90**

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

BESTELL-TELEFON:

0211-633 006

On-line Entertainment

Bestellen Sie telefonisch unter 0211 - 633 006!

Software-Hits für den PC

Aces of the Pacific	DM 69,95
Aces over Europe	DM 84,95
Air Warrior	DM 94,95
Airbus A-320 USA Edition	DM 69,90
Airbus A-320 Europe Edition	DM 69,90
Alien Breed	DM 59,95
Alone in the Dark	DM 89,95
Ambush at Sorinor	DM 89,95
Amberstar	DM 39,90
Anstoß	DM 69,95
Archon Ultra	DM 84,95
Archer Maclean's Pool Billard	DM 69,95
B-17 Flying Fortress	DM 94,95
B-Wing (X-Wing Misssion Disk 2)	DM 44,95
Ballistic Diplomacy	DM 54,95
Bat 2-The Coshan Conspiracy	DM 84,95
Battle Chess 4000 SVGA	DM 69,95
Bazooka Sue	DM 89,95
Body Blows Galactic	DM 59,95
Buck Rogers 2	DM 84,95
Burning Steel	DM 89,95
Burning Steel Datadisk 1	DM 39,95
Burning Steel Datadisk 2	DM 39,95
Burntime	DM 84,95
Campain	DM 84,85
Chess Maniac 5 Billon and 1	DM 95,95
Christoph Kolumbus	DM 84,95
Civilization	DM 94,95
Comanche - Operation White L.	DM 89,95
Comanche Mission Disk 1	DM 54,95
CyberRace	DM 84,95
Das Schwarze Auge	DM 84,95
Day of the Tentacle (Manic Mansion 2)	DM 89,95
Der Patrizier	DM 84,95
Der Schatz im Silbersee (Karl May)	DM 89,95
Die Schöne und das Biest	DM 84,95
Die Siedler	DM 84,95
Dogfight	DM 94,95
Dracula	DM 84,95
Dune 2 - Battle for Arrakis	DM 69,95
Dynatech	DM 69,95
Eishockey Manager	DM 84,95
Elite 2 - Frontier	DM 84,95
Elysium	DM 69,95
Eye of the Beholder 3	DM 84,95
F-117 A Nightawk 2.0	DM 94,95
F-15 Strike Eagle 3	DM 94,95
F-19 Stealth Fighter	DM 34,95
Falcon 3.0	DM 94,95
Falcon 3.0 Campain Disk	DM 59,95
Fire and Ice	DM 59,95
Flugsimulator 5.0	DM 139,95
Football Manager 3	DM 89,95
Forgotten Castle	DM 84,95
Freddy Pharkas	DM 69,95
Global Effect	DM 69,95
Game of Life	DM 39,90
Goal!	DM 69,95
Goblins 2	DM 89,95
Gunship 2000	DM 94,95
Gunship 2000 Scenario Disk	DM 59,95
Hattrick	DM 84,95
Hired Guns	DM 89,95
Hannibal	DM 84,95
Hattrick	DM 84,95
Harpoon 1.2.1	DM 74,95
Harpoon Battleset 4	DM 29,95
Harrier Jump Jet	DM 94,95
Hired Guns	DM 89,95
Hook	DM 84,95
Inca	DM 94,95
Indiana Jones 4	DM 89,95
Indy Car Racing	DM 84,95
Iron Helix	DM 84,95
Ishar 2 - Messengers of Doom	DM 69,95
Jimmy White Snooker	DM 69,95
Jurassic Park (Dino Park)	DM 69,95
Kasparovs Gambit	DM 84,95
KGB	DM 69,95
Kingmaker	DM 69,95
Kings Quest 6	DM 84,95
Krusty's Fun House (Simpsons)	DM 59,95
Lands of Lore - The Throne of Chaos	DM 69,95
Legend of Kyrandia	DM 74,95
Leisure Suit Larry 6	DM 84,95
Lemmings 2 - The Tribes	DM 84,94
Links 386 PRO	DM 94,95
Lollypop	DM 74,95
Lord of the Rings 2	DM 69,95
Lost in Time	DM 89,95
Lothar Matthäus Fußball	DM 69,95
Mad News	DM 84,95
Mario wird vermisst	DM 74,95
Microcosm	DM 89,95
Might & Magic 5 - Dark Side of Xen	DM 89,95
Mortal Kombat	DM 69,95
NFL Coaches Club Football	DM 84,95
NHL Hockex	DM 84,95
Nick Falda's Championship Golf	DM 89,95
Nigel Mansell's World Champion	DM 59,95
On the Road	DM 69,95
Penthouse Hot Numbers Deluxe	DM 59,95
Pinball Dreams	DM 69,95
Pirates Gold	DM 94,94
Planet's Edge	DM 84,95
Populous 2	DM 74,95
Privateer	DM 89,95
Ragnarok	DM 89,95
Railroad Tycoon Deluxe	DM 89,95
Red Baron	DM 69,95
Red Baron Missioo Disk 1	DM 54,95
Return of the Phantom	DM 94,95
Robin Hood - Conquest of Longbow	DM 69,95
Robocod	DM 69,95
Seal Team	DM 84,95
Shadow Caster	DM 84,95
Sherlock Holmes	DM 84,95
Silent Service 2	DM 79,95
Silverball (PC-Flipper)	DM 59,95
Space Quest 5	DM 69,95
Spelljammer - Pirates of Realmspace	DM 84,95
Star Trek	DM 84,95
Starlord	DM 94,95
Streetfighter 2	DM 64,95
Strike Commander	DM 89,95
Strike Commander (Tactical Operations 1)	DM 44,95
Strike Commander Speech Pack	DM 39,95
Striker	DM 69,95
Subwar 2050	DM 94,95
Super Strike Commander	DM 89,95
Syndicate	DM 84,95
Terminator 2 - Chess Wars	DM 69,95
T.F.X. (Tactical Fighter Experiment)	DM 89,95
The Last Vikings	DM 84,95
Traders	DM 39,90
Tornado	DM 84,95
Turrican 2	DM 69,95
Twilight 2000	DM 89,95
Ultima 7 - Die Schwarze Pforte	DM 84,95
Ultima 8 - Pagan	DM 89,95
Ultima 8 - Pagan Speech Pack	DM 44,95
Ultima Underworld 2	DM 74,95
V for Victory 2	DM 69,95
Veil fof Darkness	DM 84,95
Wall Street Manager	DM 84,95
War in the Gulf	DM 74,95
Wing Commander Academy	DM 69,95
X-Wing	DM 89,95
X-Wing Mission Disk	DM 44,95
Zeppelin - Giants of the Sky	
Zool	DM 59,95

On-line Entertainment

BESTELL-TELEFON:

0211-633 006

AMERIKA – JETZT BIST DU DRAN!

"Syndicate™... Eines der richtungsweisenden Spiele dieses Jahrzehnts." PC Player: 89%
"Syndicate... Vielleicht das intelligenteste und beste Spiel aller Zeiten." Powerplay: 90%

Jetzt ist der amerikanische Kontinent von Alaska bis Argentinien außer Kontrolle geraten. Als Anführer eines Syndikats müssen Sie alles Nötige tun, um die aufständische Bevölkerung wieder auf Ihre Seite zu bringen, bevor die gegnerischen Syndikate in den dunklen und korrupten Straßen Amerikas die Macht übernehmen.

Um Ihnen bei den 21 brandneuen Missionen zu helfen, stehen Ihnen eine ganze Reihe gefährlicher Waffen und Geräte zur Verfügung, die Sie zur Unterstützung Ihrer Agenten einsetzen können.

Sie haben jetzt sogar die Möglichkeit, Ihre Agenten als unschuldige Zivilisten zu tarnen, damit sie sich unauffällig unter das Volk mischen können, bevor sie ihre Maschinenpistolen ziehen. Oder Sie aktivieren ein Leuchtfeuer mit Zielsucheinrichtung, um Luftmächte einzuberufen, die gegnerische Gefahrenzonen ausschalten.

Diese komplett deutsche Zusatzdiskette enthält außerdem eine Netzwerkunterstützung für bis zu acht Spieler mit speziellen Multiplayer-Missionen. Jetzt wird sich zeigen, wer wirklich Ihr Freund ist...

Syndicate - American Revolt.™

Die Zukunft ist noch dunkler geworden.

BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

AMERICAN REVOLT™

SYNDICATE™ DATA DISK

ELECTRONIC ARTS

Falls Sie Schwierigkeiten haben, dieses Spiel im Handel zu erwerben, wenden Sie sich bitte an EA DIREKT, Tel.: 05241/24307, Fax: 05241/24244.

Vertrieb durch: Electronic Arts GmbH
Verler Str. 1, 33332 Gütersloh

SILVERBALL
THE FUTURE OF PINBALL
FÜNF FANTASTISCHE TISCHE.

FANTSY	–	KLAUEN SIE DIE SCHÄTZE DES DRACHEN
BLOOD	–	OB SIE HIER LEBEND HERAUS KOMMEN?
NOVA	–	ERFORSCHEN SIE DIE TIEFEN DES WELTALLS
SNOOKER CHAMP	–	SPIELEN SIE EINE GEMÜTLICHE RUNDE SNOOKER
ODYSSEY	–	BEGLEITEN SIE ODYSSEUS AUF SEINER IRRFAHRT

SPIELSPASS 90%

89,95 DM

ERHÄLTLICH BEI TRANSTECH ODER KARSTADT

GIGANTEN PACK
SILVERBALL UND ULTRA SOUND
ZUSAMMEN

449,– DM

SILVERBALL UNTERSTÜTZT:
SOUNDBLASTER, SOUNDBLASTER PRO, ULTRA SOUND

BESTELLEN SIE DIREKT BEI UNS:

TRANSTECH

TRANS-TECH
TELEKOMMUNIKATIONSSYSTEME
VERTRIEBSGESELLSCHAFT MBH

GRISSETSTRASSE 11
74182 OBERSULM
TELEFON 0 71 30 / 66 64
TELEFAX 0 71 30 / 91 20
TELEX 728 262 TRANS D

Award Games
Advanced
GRAVIS
Computer Technology Ltd.

IDEALE HÄNDLERBETREUUNG
(LIEFERUNG FREI HAUS)